ΤΕΥΧΟΣ 2 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1988 120 ΔΡΧ.

PIXEL junior

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΕ LISTINGS ΓΙΑ HOME MICROS

AMSTRAD CPC

- ΒΟΛΕΪ
- PSYCHO
- ΣΤΕΡΕΟΜΕΤΡΙΑ

COMMODORE

- Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
- ALARM DIRECTORY
- HACK THE SYSTEM

TI-99/4A

- ΧΗΜΕΙΑ

SPECTRUM

- GROUP MAN
- CITY
- GENERATOR (GRAPHICS & CHARACTER)
- SPACE ATTACK

BBC

- BOXING

QL

- MICRODRIVE MANAGER

AMSTRAD CPC

MONOPOLY

SUPER

1987

PIXEL

O home user έχει το δικό του οδηγό για το software και το hardware που τον ενδιαφέρει.

Στο Super Pixel θα βρείτε:

- Πάνω από 100 Software Reviews για τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει.
- Χάρτες και επεμβάσεις για τα δυσκολότερα games.
- Special Reviews για τα προγράμματα που ξεχώρισαν τα τελευταία χρόνια.
- Πλήρη tests των καλύτερων μηχανημάτων του 1987.

Super Pixel

μια ετήσια έκδοση του περιοδικού Pixel

Μην το χάσετε

Authorised dealer

star
Tulip® computers

MICRO LAND

3 ΧΡΟΝΙΑ

*AMIGA
*AMSTRAD 6128
ΚΑΙ Ο,ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο HOME-USER

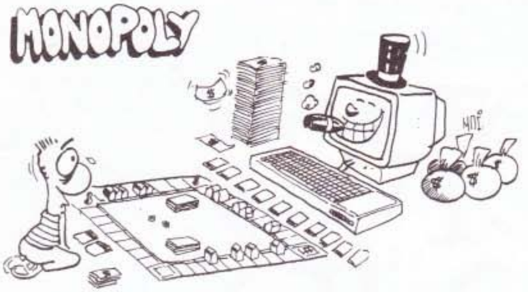
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
10% ΕΚΠΤΩΣΗ
Tulip® pc

στην Αθήνα και στον Πειραιά

ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 87, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, 41.18.736
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ & ΜΠΟΤΑΣΗ 14, ΑΘΗΝΑ, 36.26.192

ΠΕΡΙΕΧΟΜ

AMSTRAD



6 MONOPOLY
Το γνωστό board game, μέσα απ' το monitor του Amstrad σας.

16 ΒΟΛΕΣ
Μη σπάτε πια το κεφάλι σας για τα γνωστά προβλήματα των βολών στη Φυσική. Απλά τρέξτε το.

20 PSYCHO
Ανακαλύψτε τις κρυφές πλευρές του εαυτού σας, με τη βοήθεια του υπολογιστή σας.

24 ΣΤΕΡΕΟΜΕΤΡΙΑ
Τρέξτε το και αφήστε τον Amstrad σας ν' ασχοληθεί με τα στερεά σχήματα.

SPECTRUM

32 CITY
Το γνωστό και καλό arcade game, μέσα απ' τον Spectrum σας.

34 GLOUP MAN
Μια νέα version του γνωστού Pac-Man.

36 GENERATOR GRAPHICS & CHARACTERS
Μια πολύ χρήσιμη utility για να φτιάξετε το δικό σας character set και τα δικά σας sprites.

47 SPACE ATTACK
Μετά την επιδρομή του δαίμονα του τυπογραφείου, αναδημοσιεύουμε το παιχνίδι που υπήρχε στο προηγούμενο τεύχος.

ΜΕΝΑ

COMMODORE

50 Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Μετατρέψτε τον υπολογιστή σας σε έναν καλόβολο καθηγητή, που δεν σας βγάζει έξω όταν κάνετε φασαρία.

54 ALARM DIRECTORY

Ένας ηλεκτρονικός γραμματέας πάνω στο γραφείο σας.

62 100 HACK THE SYSTEM

Ένα πρωτότυπο παιχνίδι με αριθμούς.

QL

65 MICRODRIVE MANAGER

Μια πολύ χρήσιμη utility για τα microdrives σας.

BBC

69 BOXING

Γίνετε ένας νέος Rocky και αναμετρηθείτε με τον BBC.

TI-99/4A

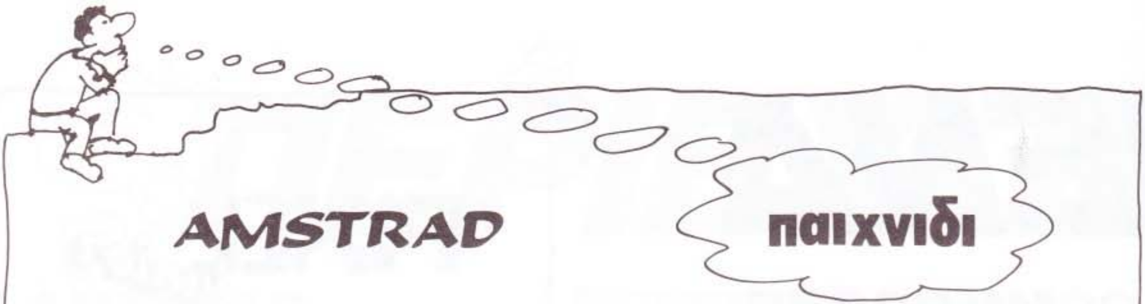
77 ΧΗΜΕΙΑ

Αφήστε τον TI σας να σας βοηθήσει στη Χημεία.

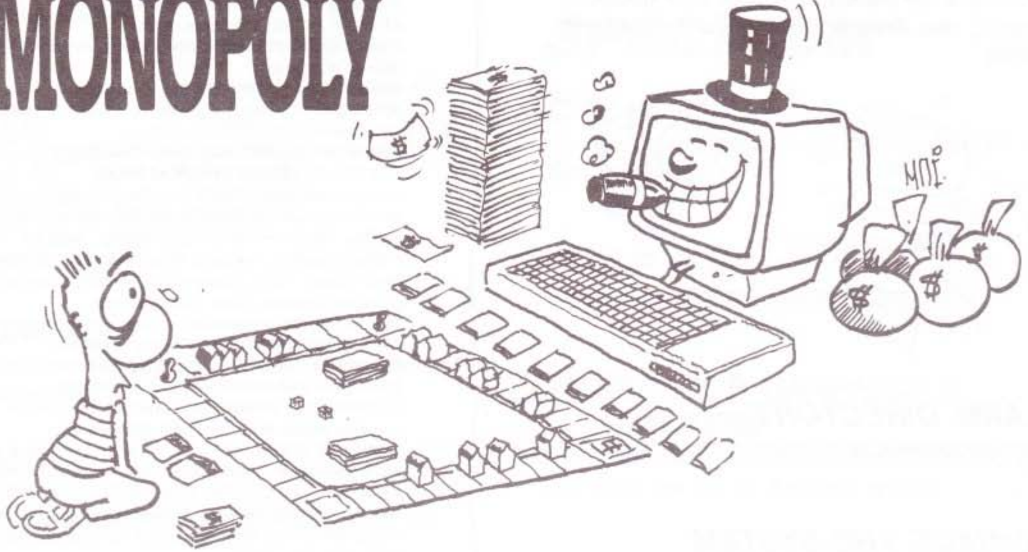
82 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS ΕΠΕ
ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Βαγγέλης Παπαλιός
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ: Αντώνης Λεκόπουλος, Γιώργος Κυπαρίσης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μενέλαος Δασκαλάκης, Αλέξης Καναβός, Αρετή Κονταρίνη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ: Δημήτρης Ιακωβίδης, Τάσος Γκουζίνης, Μάνος Κελαϊδήτης, Γιάννης Ψαράκης, Θανάσης Αμυρός, Κώστας Ζηκίδης, Νίκος και Τάσος Τσιμπουκέλης, Άκης και Στάθης Μαυρίδης, Γρηγόρης Μπακλαβάς, Γιάννης Λάριος, Νίκος Μιμής, Τάσος Σταυρόπουλος, Βασίλης Σπάρταλης, Δημήτρης Δαμαλάς, Νίκος Πουλογιάννης.
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Κορμπάκης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Μελέτης, Γιάννης Λούλης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Ιωάννα Μάλεση
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Δέσποινα Σακκή, Μαίρη Λυμπέρη, Μαρία Φιλίππου, Ελένη Σαλαμάνου
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Έκτωρ Χαραλάμπους
ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ - ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Πέπη Μοίραλη, Μάντω Καραγιάννη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: Δημήτρης Τσουροπλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου, Έφη Λαγαρά, Σαράντος Στεφανής
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Μαρία Ράπτη, Μαρία Τσαμπλάκου, Ελένη Σαββάκη
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Κώστας Σαλτσούρας
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα
ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ: 9.00 - 2.00 Δευτέρα - Παρασκευή
ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847
ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: Βασίλης Παπαδόπουλος
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: Πλούμη Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Χαλκέων 29, 546 31, Θεσσαλονίκη
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 282663, FAX 031-282663
PIXEL JUNIOR: Περιοδικό με listings για home micros
ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ: INTERFOT
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Βασίλης Βογιατζής
ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Χαϊδεμένος ΑΕΒΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σπύρος Γκουνταρέλλης

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΩΝ ΜΑΚΕΤΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΤΗΝ ΕΝΔΕΙΞΗ ADVERTISING SECTION ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΑΔΕΙΑ ΤΟΥ ΕΚΔΟΤΗ Ή ΤΟΥ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ



MONOPOLY



Το πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο σε AMSTRAD CPC 6128 και είναι μια όσο το δυνατόν πιστότερη έκδοση του γνωστού σε όλους παιχνιδιού MONOPOLY που λίγο πολύ όλοι κάποτε παίξαμε.

Φορτώνοντας την οθόνη, μετά από ένα χαρακτηριστικό μήνυμα PLEASE WAIT, εμφανίζεται η οθόνη του παιχνιδιού.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΟΘΟΝΗΣ

Στο κάτω και αριστερό μέρος εμφανίζεται ένα πιστό αντίγραφο του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Τα ζάρια του παιχνιδιού, DIE 1 και DIE 2 είναι ζωγραφισμένα στο εσωτερικό αυτού του ταμπλό και είναι ψηφιακά. Ενεργοποιούνται πατώντας τα πλήκτρα f1 και f2 αντίστοιχα.

Στο εσωτερικό του ταμπλό αυτού ακόμη υπάρχει ένας πίνακας από τον οποίο δίδονται πληροφορίες για το όνομα της οδού στο οποίο σταμάτησε κάποιος παίχτης καθώς επίσης και την τιμή της, το ενοίκιο, τον ιδιοκτήτη και την τιμή κάθε σπιτιού και ξενοδοχείου.

Στο πάνω και δεξιά τμήμα της οθόνης θα δείτε ένα παράθυρο με την επωνυμία PLAYER'S SITUATION. Εκεί κάθε φορά αναγράφονται πληροφορίες για τα ακίνητα περιουσιακά στοιχεία του αντίστοιχου παίκτη που παίζει (αγορασμένα από αυτόν οικόπεδα, σπίτια και ξενοδοχεία που υπάρχουν σε κάθε ένα από αυτά).

Αριστερά και πάνω βρίσκεται ένα τρίτο ταμπλό με τα ονόματα των παιχτών (τα οποία ζητούνται από τον υπολογιστή στην αρχή του παιχνιδιού) μαζί με το ποσό των χρημάτων που έχουν.

Τέλος οι κανόνες, οι σχετικές οδηγίες καθώς και τα διάφορα μηνύματα αναγράφονται στο κάτω και δεξιά παράθυρο, με την επωνυμία REMARKS. Από 'κει ο παίχτης παίρνει όλα τα καθοδηγητικά μηνύματα από τον υπολογιστή ώστε να μη βρεθεί σε κάποιο αδιέξοδο παίζοντας.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο υπολογιστής αναλαμβάνει το ρόλο του διαχειριστή τράπεζας. Εκτός όμως απ' αυτό αναλαμβάνει ακόμη να κουνάει το πιόνι σας, να κρατάει τα σχετικά ενοίκια και φόρους και να σας πληροφορεί τι κάθε φορά θα κάνετε στο τετράγωνο που έχετε σταματήσει (δυνατότητα αγοράς οδού, αγοράς ξενοδοχείων και σπιτιών, δυνατότητα διαλογής κάρτας κ.ο.κ.).

ΔΙΑΦΟΡΕΣ

Μερικές διαφορές που υπάρχουν στο πρόγραμμα από το κανονικό παιχνίδι είναι:

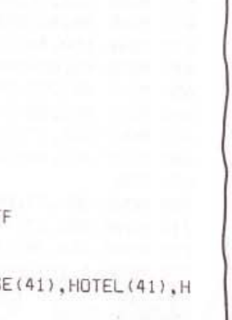
1. Οι κάρτες επιλέγονται με random access και αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μην είναι γνωστό ποια κάρτα θα ακολουθήσει και επίσης να υπάρχει περίπτωση να εμφανιστεί κατ' επανάληψη αρκετές φορές η ίδια κάρτα.
2. Στο πρόγραμμα δεν υπάρχει χρεωκοπία (και κατά συνέπεια υποθήκες). Είστε τυχεροί που ο τραπεζίτης - υπολογιστής σας είναι αρκετά πονόψυχος ώστε να σας δανείσει όσα χρήματα χρειάζονται για να πληρώσετε ενοίκια, φόρους, ακόμα και για να αγοράσετε μια οδό. Το χρέος το ξεπληρώνετε σιγά-σιγά δίδοντας όσα χρήματα κερδίζετε πίσω στον «καλό» μας τραπεζίτη. Η πονοψυχία του όμως αυτή χάνεται (και μαζί μ' αυτήν και τα δανεικά) όταν θέλετε να αγοράσετε σπίτια και ξενοδοχεία.

Καλές αγορές και καλά κέρδη!

Ψαρράκης Γιάννης
Πάνορμος
195 00 ΛΑΥΡΙΟ
ΤΗΛ. 0292 - 23870

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τελειώνοντας την πληκτρολόγηση του LISTING σβήστε τη γραμμή 2740 και προσθέστε τη γραμμή 2855 Y=6-N.

```
10 REM-----------------------MONOPOLIS----------------------------
20 REM------- -----------by JOHN PSARRAKIS------------------------
30 REM-------------------COPYRIGHT 1987---------------------------
40 REM************************************************************
50 CLEAR
60 GRAPHICS PEN 1
70 MODE 2:FRAME:TAG:FOR I=-100 TO 1:MOVE I,16:PRINT"PLEASE WAIT...";:NEXT:TAGOFF
80 DIM CARDA$(12),PAYA(12),POSITA(12)
90 DIM CARDB$(12),PAYB(12),POSITB(12)
100 DIM NAME$(41),PRISE(41),RENT(41),RN(41),X(41),Y(41),TEAM(41),OWNER(41),HOUSE(41),HOTEL(41),H
PRICE(41)
110 GOSUB 1800
120 GOSUB 2130
130 GOSUB 2240
140 REM -------------------MAIN SCREEN----------------------------
150 MODE 2:a=25:b=12:c=37
160 SYMBOL 240,255,60,252,255,255,252,240,0
170 SYMBOL 241,252,252,255,63,255,255,60,0
180 train$=CHR$(241)+CHR$(240)
190 WINDOW #1,39,79,21,24
200 WINDOW #2,7,25,10,11
210 WINDOW #3,7,25,13,19
220 WINDOW #4,39,79,2,18
230 RESTORE 280
240 FOR i=1 TO 4
250 READ x,y
260 MOVE x,y:DRAWR 0,c:DRAWR -c,0:DRAWR 0,-c:DRAWR c,0
270 NEXT
280 DATA 37,0,37,263,300,263,300,0
290 FOR i=1 TO 22
300 READ x,y
310 MOVE x,y:DRAWR 0,a:DRAWR -a,0:DRAWR 0,-a:DRAWR a,0
320 NEXT
330 DATA 62,275,112,275,137,275,187,275,212,275,262,275
340 DATA 62,0,87,0,137,0,212,0,262,0
350 DATA 25,37,25,87,25,112,25,162,25,212,25,237
```



```
360 DATA 300,37,300,87,300,162,300,212,300,237
370 FOR i=1 TO 11
380 READ x,y
390 MOVE x,y:DRAWR 0,a:DRAWR -b,0:DRAWR 0,-a:DRAWR b,0
400 NEXT
410 DATA 37,37,37,87,37,112,37,162,37,212,37,237
420 DATA 275,37,275,87,275,162,275,212,275,237
430 FOR i=1 TO 11
440 READ x,y
450 MOVE x,y:DRAWR 0,b:DRAWR -a,0:DRAWR 0,-b:DRAWR a,0
460 NEXT
470 DATA 62,263,112,263,137,263,187,263,212,263,262,263
480 DATA 62,25,87,25,137,25,212,25,262,25
490 FOR i=1 TO 7
500 READ x,y
510 MOVE x,y:DRAWR 0,c:DRAWR -a,0:DRAWR 0,-c:DRAWR a,0
520 NEXT
530 DATA 112,0,162,0,187,0,237,0
540 DATA 88,263,162,263,237,263
550 FOR i=1 TO 7
560 READ x,y
570 MOVE x,y:DRAWR 0,a:DRAWR -c,0:DRAWR 0,-a:DRAWR c,0
580 NEXT
590 DATA 37,62,37,137,37,187
600 DATA 300,62,300,112,300,137,300,187
610 MOVE 303,0:DRAW 303,87:DRAW 639,87:DRAW 639,0:DRAW 303,0
620 MOVE 40,40:DRAW 260,40:DRAW 260,80:DRAW 40,80:DRAW 40,40
630 MOVE 150,40:DRAW 150,80
640 MOVE 45,88:DRAW 45,257:DRAW 200,257:DRAW 200,88:DRAW 45,88
650 MOVE 45,223:DRAW 200,223
660 MOVE 203,88:DRAW 260,88:DRAW 260,165:DRAW 203,165:DRAW 203,88
670 MOVE 203,170:DRAW 260,170:DRAW 260,257:DRAW 203,257:DRAW 203,170
680 MOVE 303,94:DRAW 303,399:DRAW 639,399:DRAW 639,94:DRAW 303,94
690 TAG
700 MOVE 280,33:PRINT"GO";
710 MOVE 280,17:PRINT CHR$(247);CHR$(152);
720 MOVE 266,281:PRINT"G.J.";
730 MOVE 4,281:PRINT"PARK";
740 FOR i=1 TO 4
750 READ x,y
760 MOVE x,y:PRINT train$;
770 NEXT
780 DATA 142,32,20,156,142,280,269,156
790 TAGOFF
800 LOCATE 1,25:PRINT "JAIL"
810 LOCATE 39,25:PRINT" R E M A R K S                           "
820 LOCATE 39,19:PRINT" P L A Y E R ' S   S I T U A T I O N     "
830 LOCATE 6,21:PRINT"CARDS -A-"
840 LOCATE 20,21:PRINT"CARDS -B-"
850 LOCATE 27,10:PRINT"Die 1 "
860 LOCATE 27,16:PRINT"Die 2 "
870 REM--------------PLAYERS' NAMES----------------------------
880 Z=0
890 INPUT #1,"HOW MANY PLAYERS ARE YOU GOING TO PLAY    (2-6) ",N
900 IF N<2 OR N>6 THEN SOUND 1,100:PRINT #1,"OUT OF RANGE...TRY AGAIN":FOR R=1 TO 1700:NEXT:CLS
#1:GOTO 890
910 PRINT #1,"O.K.":FOR R=1 TO 2000:NEXT:CLS #1
920 MOVE 0,303:DRAW 300,303
930 y=YPOS+2
940 FOR I=1 TO N
950 MONEY(I)=150000
960 MOVE 0,y:DRAWR 0,16
970 MOVE 40,y:DRAWR 0,16
980 MOVE 200,y:DRAWR 0,16
```

Κάτι που ελάχιστοι στη χώρα μας μπορούν να ονειρευτούν.

Κατασκευές Περιφερειακών Υψηλής Τεχνολογίας

1. PC - TELEX Μια νέα κατασκευή σε τιμή έκπληξη (!!!), που μετατρέπει το PC σας σε TELEX. Αυτό σας επιτρέπει τη χρήση επεξεργαστή κειμένου στη σύνταξη των κειμένων που θέλετε να στείλετε, την αυτόματη επιλογή αριθμών, την αποθήκευση των κειμένων σας σε δισκέτα κ.λ.π.

2. INTERFACE - X Ενας προγραμματιστής μνημών που δουλεύει σε συνδυασμό με τον υπολογιστή ZX-SPECTRUM, σε τιμή έκπληξη, για το χομπίστα, ή τον επαγγελματία που θέλει:

— Να διαβάζει και να προγραμματίζει EPROM
(2516, 2532, 2564, 2716, 2732, 2764, 27128, 27256, 27512)
— Να τρέχει προγράμματα γραμμένα σε EPROM
— Να ανακαλύπτει και να αλλάζει τα set χαρακτήρων
— Να χρησιμοποιεί τη BASIC (!!!) για ανάλυση του περιεχομένου μιας EPROM.

...ΕΠΙΠΛΕΟΝ

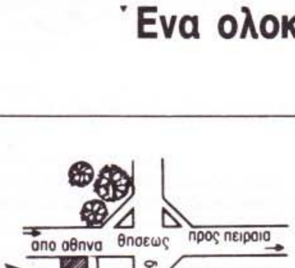
Ανάπτυξη Επαγγελματικών Προγραμμάτων για PCs

Μια ομάδα ειδικών μελετάει το πρόβλημά σας και δίνει την κατάλληλη λύση σε κάθε περίπτωση

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ

Ένα ολοκληρωμένο Κατάστημα

ADVERTISING SECTION



computer για σενα

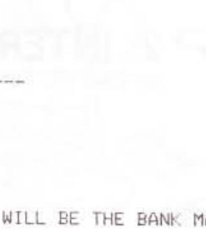
Οι ειδικοί στα Computers

Θησέως 140, 3ος όροφος, Πλατεία Δαβάκη, Καλλιθέα, Τηλ.: 95.92.623-95.92.624

ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ.

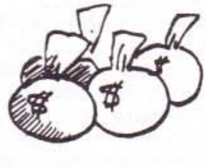
```
990 MOVE 300,y:DRAWR 0,16
1000 y=y+16
1010 NEXT
1020 MOVE 0,YPOS:DRAW 300,YPOS
1030 y=7-n
1040 FOR I=1 TO N
1050 PRINT #1,"PLAYER ";i
1060 INPUT #1,"ENTER YOUR NAME: ",player$(i)
1070 PRINT #1:PRINT #1,"THANK YOU...":FOR R=1 TO 1500:NEXT
1080 CLS #1
1090 LOCATE 2,y:PRINT i;"."
1100 LOCATE 7,y:PRINT USING"\                  \":player$(i)
1110 LOCATE 27,y:PRINT money(i);" $"
1120 y=y+1
1130 NEXT
1140 REM---------------------MAIN GAME--------------------------------------
1150 FOR I=1 TO N
1160 ST(I)=0.5:COMP(I)=0:Z(I)=0:H(I)=0:J(I)=0:FLAG(I)=0:PST(I)=1
1170 NEXT I
1180 PRINT #1,"ARE YOU READY ? (Y-N)"
1190 IF INKEY$="" THEN 1190
1200 IF INKEY(43)=0 THEN CLS #1:PRINT #1,"O.K. LET'S START":PRINT #1,"I WILL BE THE BANK MANAGER
":FOR R=1 TO 2500:NEXT R:GOTO 1240
1210 CLS #1:SOUND 1,100:PRINT #1,"I AM WAITING...":GOTO 1190
1220 I=0
1230 Y=6-N
1240 FOR I=1 TO N
1250 GOSUB 3970
1260 LOCATE 27,13:PRINT "  ":LOCATE 27,19:PRINT "  "
1270 g=0:gg=0:d1=0:d2=0
1280 PRINT #1,PLAYER$(I);" IS YOUR TURN"
1290 IF J(I)=1 THEN GOSUB 2850:IF Z(I)=1 THEN GOTO 1360:Z(I)=0 ELSE GOTO 1740
1300 PRINT #1:PRINT #1
1310 PRINT #1,"PRESS f1 FOR DIE 1 AND THEN f2 FOR DIE 2"
1320 IF INKEY$="" THEN 1320
1330 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340
1340 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
1350 IF d1=0 OR d2=0 THEN 1320 ELSE LOCATE #1,1,4:PRINT #1,"
  "
1360 k=d1+d2:kk=pst(I)+k
1370 Y=6-N
1380 p=0
1390 FOR P=PST(I) TO kK
1400 TAG:MOVE X(P),Y(P):PRINT CHR$(233);
1410 FOR R=1 TO 500:NEXT R
1420 MOVE X(P),Y(P):PRINT " ";
1430 TAGOFF
1440 PST(i)=kk
1450 IF P=41 THEN SOUND 1,100:MONEY(I)=MONEY(I)+20000:LOCATE 27,Y+i:PRINT MONEY(I):pst(i)=1:kk=k
k-40:GOTO 1380
1460 NEXT P

1470 IF name$(kk)="CARD A" THEN LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"YOU CAN CHOOSE ONE CARD A":PRINT #1,"PRE
SS - A - ":GOSUB 2480:IF FLOT=1 THEN
 FLOT=0:GOTO 1470 ELSE 1760
1480 IF name$(kk)="CARD B" THEN LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"YOU CAN CHOOSE ONE CARD B":PRINT #1,"PRE
SS - B - ":GOSUB 2660:IF FLOT=1 THEN
 FLOT=0:GOTO 1470 ELSE 1760
1490 IF  name$(kk)="POLICE" THEN J(I)=1:PRINT #1,"SORRY. YOU MUST GO TO JAIL":TAG:MOVE X(11),Y(1
1):PRINT CHR$(233);:FOR R=1 TO 2000:
NEXT:MOVE X(11),Y(11):PRINT" ";:TAGOFF:PST(I)=11:CLS #1:GOTO 1760
1500 IF J(I) AND FLAG(I)>0 THEN PRINT #1,"..BUT YOU ALSO HAVE THE CARD THAT SET YOU FREE.":J(I)=
0:FLAG(I)=FLAG(I)-1:FOR R=1 TO 2000:
NEXT R:GOTO 1760
```



```
1510 IF  name$(kk)="JAIL" AND J(I)=0 THEN PRINT #1,"WELCOME FOR A VISIT TO JAIL!!!":FOR R=1 TO 2
000:NEXT R:GOTO 1760 ELSE IF name$(k
k)="JAIL" AND J(I)<>0 THEN GOTO 1760
1520 IF  name$(kk)="PARK" THEN PRINT #1,"YOU 'RE FREE TO PARK HERE":FOR R=1 TO 2000:NEXT R:GOTO
1760
1530 IF  name$(kk)="TAX1" THEN PRINT #1,"REVENUE TAX":PRINT #1,"YOU MUST PAY TO THE BANK 20000 $
.":MONEY(I)=MONEY(I)-20000:LOCATE 27
,Y+I:PRINT MONEY(I):FOR R=1 TO 2000:NEXT R  :GOTO 1760
1540 IF  name$(kk)="TAX2" THEN PRINT #1,"LUXURY TAX":PRINT #1,"YOU MUST PAY TO THE BANK 10000 $.
":MONEY(I)=MONEY(I)-10000:LOCATE 27,
Y+I:PRINT MONEY(I):FOR R=1 TO 2000:NEXT R   :GOTO 1760
1550 IF  name$(kk)="START" THEN 1760
1560 FOR DD=1 TO LEN(NAME$(KK))
1570 IF MID$(NAME$(KK),DD,1)=" " THEN 1590
1580 NEXT DD
1590 XX=INT((19-DD)/2)+1
1600 LOCATE #2,XX,1:PRINT #2,MID$(NAME$(KK),1,DD)
1610 LEF=LEN(NAME$(KK))-DD
1620 XX=INT((19-LEF)/2)
1630 LOCATE #2,XX,2:PRINT #2,MID$(NAME$(KK),DD,LEF+2)
1640 IF team(kk)=-2 THEN GOSUB 3050:GOTO 1730
1650 IF team(kk)=-3 THEN GOSUB 3140:GOTO 1730
1660 PRINT #3,"PRICE      :";PRISE(KK)
1670 PRINT #3,"RENT       :";RENT(KK)
1680 PRINT #3,"OWNER      : ";
1690 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))
1700 PRINT #3,"HOUSE PR. :";HPRICE(KK)
1710 PRINT #3,"HOTEL PR. :";HPRICE(KK)
1720 PRINT #3,"          +4 houses"
1730 IF owner(kk)=0 OR owner(kk)=0.5 THEN GOSUB 3190 ELSE GOSUB 3310
1740 kk=0
1750 FOR r=1 TO 3000:NEXT
1760 CLS #1:CLS #2:CLS #3:CLS #4
1770 NEXT i
1780 GOTO 1230
1790 END
1800 REM----------------------VARIABLES----------------------------------
1810 RESTORE 1910
1820 FOR i=1 TO 41
1830 READ name$(i),prise(i),rent(i),x(i),y(i),team(i)
1840 IF TEAM(I)=-2 THEN OWNER(I)=0.5 ELSE OWNER(I)=0:HOUSE(I)=0:HOTEL(I)=0
1850 IF rent(I)>2600 OR rent(i)=2600 THEN hprice(i)=20000:GOTO 1890
1860 IF rent(i)>1800 OR rent(i)=1800 AND rent(i)<2600 THEN hprice(i)=15000:GOTO 1890
1870 IF rent(i)>1000 OR rent(i)=1000 AND rent(i)<1800 THEN hprice(i)=10000:GOTO 1890
1880 HPRICE(I)=5000
1890 rn(i)=rent(i)*5
1900 NEXT
1910 DATA START,-1,-1,270,16,-1
1920 DATA "MESOGEION AVENUE",6000,200,245,16,1,CARD A,-1,-1,220,16,-1,"PANEPISTIMIOY STREET",600
0,400,196,16,1
1930 DATA TAX1,-1,-1,170,16,-1
1940 DATA "STATION ADROAD",20000,2500,145,16,-2
1950 DATA "N.STREET ATHENS-KORINTHOS",10000,600,121,16,2,CARD B,-1,-1,95,16,-1,"KIFISIAS AVENUE"
,10000,600,71,16,2,"ATHENS AVENUE",1
2000,800,45,16,2
1960 DATA JAIL,-1,-1,8,33,-1
1970 DATA "N.STREET ATHENS-LAMIA",14000,1000,8,58,3,"ELECTRIC COMPANY",15000,-1,8,83,-3,"EYRIPID
OY STREET",14000,1000,8,108,3,"ELEYT
HERIAS SQUEARE",1600,1200,8,133,3
1980 DATA "STATION ATHENS-THES/NIKIS",20000,2500,8,158,-2
1990 DATA "KANIGOS SQUARE",18000,1400,8,185,4,CARD A,-1,-1,8,208,-1,"SYGROY AVENUE",18000,1400,8
,235,4,"KOLONAKI SQUARE",20000,1600,
8,258,4
```

```
2000 DATA PARK,-1,-1,8,296,-1
2010 DATA "C.SEPEMBRIOUY STREET",22000,1800,45,296,5,CARD B,-1,-1,70,296,-1,"PATISION STREET",22
000,1800,95,296,5,"AKATHIMIAS STREET
",24000,2000,121,296,5
2020 DATA "STATION ATHENS-PEL/NISOS",20000,2500,145,296,-2
2030 DATA "AKROPOLIS STREET",26000,2200,170,296,6,"AIOLOY STREET",26000,2200,195,296,6,"WATER CO
MPANY",15000,-1,220,296,-3,"ERMOY ST
REET",28000,2400,245,296,6
2040 DATA POLICE,-1,-1,283,296,-1
2050 DATA "KLAYTHMONOS SQUQRE",30000,2600,283,258,7,"EGNATIA STREET",30000,2600,283,235,7,CARD A
,-1,-1,283,208,-1,"STADIOY STREET",3
2000,2800,283,185,7
2060 DATA "STATION ATHENS-HALKIDA",20000,2500,288,158,-2
2070 DATA CARD B,-1,-1,283,133,-1
2080 DATA "OMONOIA SQUARE",35000,3500,283,108,8
2090 DATA TAX2,-1,-1,283,83,-1
2100 DATA "TATOIOY AVENUE",40000,4000,283,58,8
2110 DATA START,-1,-1,270,16,-1
2120 RETURN
2130 REM--------------------CARDS A-------------------------------------
2140 RESTORE 2180
2150 FOR I=1 TO 12
2160 READ CARDA$(I),PAYA(I),POSITA(I)
2170 NEXT
2180 DATA GOTO JAIL,0,11,"LIFE INSURANCE. YOU RECEIVE 10000 $",10000,0,"BANK GIVE YOU 5000 $",50
00,0
2190 DATA GOTO START,0,1,FROM THE SELLING OF YOUR MESCHANDICE YOU RECEIVE 4500,4500,0,"DOCTOR'S
PAYMENT. YOU HAVE TO PAY 5000",-5000
,0,YOU INHERITED 10000,10000,0
2200 DATA FOR YOUR SERVICE YOU RECEIVE 2500,2500,0,YOU HAVE TO PAY TO THE HOSPITAL 10000,-10000,
0
2210 DATA "REVENUE-TAX RETURNING.YOU RECEIVE 2000",2000,0,YOU HAVE TO PAY TO SCHOOL 15000,-15000
,0
2220 DATA "GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW",0,0
2230 RETURN
2240 REM--------------------CARDS B-----------------------------------
2250 FOR I=1 TO 12
2260 READ CARDB$(I),PAYB(I),POSITB(I)
2270 NEXT
2280 DATA GOTO TATOIOY STREET,0,40,THE BANK GIVES YOU 5000,5000,0,GOTO START,0,1,"GOTO N.STREET
ATHENS-LAMIA",0,12,GOTO AKADIMIAS ST
REET,0,25
2290 DATA GO THREE SQUARES BACK,0,0,GOTO JAIL,0,11,YOU MUST PAY TO THE POOR 15000,-15000,0,"YOU
ARE A GOOD BUSINESS-MAN. YOU RECEIVE
 15000",15000,0
2300 DATA GOTO STATION ABROAD,0,6
2310 DATA YOU YOU MUST PAY TO THE HOSPITAL 15000,-15000,0
2320 DATA "GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW",0,0
2330 RETURN
2340 REM--------------------DIE 1--------------------------------------
2350 IF gg=1 THEN 2400 ELSE gg=1
2360 FOR b=1 TO 50
2370 d1=INT(RND*6)+1
2380 LOCATE 27,13:PRINT d1:SOUND 1,200,2
2390 NEXT B
2400 RETURN
2410 REM--------------------DIE 2--------------------------------------
2420 IF g=1 THEN 2400 ELSE g=1
2430 FOR b=1 TO 50
2440 d2=INT(RND*6)+1
2450 LOCATE 27,19:PRINT d2:SOUND 1,50,2
2460 NEXT B
2470 RETURN
2480 REM--------------------CHOOSING CARD A-----------------------------
```



```
2490 Y=6-N
2500 IF INKEY$="" THEN 2500
2510 IF INKEY(69)=0 THEN 2530
2520 GOTO 2500
2530 FOR W=1 TO 50
2540 CA=INT(RND*12)+1
2550 LOCATE 15,21:PRINT CA
2560 NEXT W
2570 LOCATE 15,21:PRINT" ":CLS #1
2580 PRINT #1,CARDA$(CA)
2590 IF CARDA$(CA)="GOTO JAIL" THEN J(I)=1:PST(I)=11:TAG :MOVE X(11),Y(11):PRINT"*";:FOR R=1 TO
1000:NEXT R:MOVE X(11),Y(11):PRINT"
";:TAGOFF
2600 IF CARDA$(CA)="GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW" THEN FLAG(I)=FLAG(I)+1
2610 IF POSITA(CA)<>0 THEN TAG:MOVE X(POSITA(CA)),Y(POSITA(CA)):PRINT "*";:FOR R=1 TO 2000:NEXT
R:MOVE X(POSITA(CA)),Y(POSITA(CA)):P
RINT" ";:TAGOFF:IF pst(i)>posita(ca) THEN money(i)=money(i)+20000:PST(I)=POSITA(CA) ELSE  PST(I)
=POSITA(CA)
2620 IF POSITA(CA)<>0 THEN KK=POSITA(CA):FLOT=1
2630 MONEY(I)=MONEY(I)+PAYA(CA):LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I)
2640 FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1
2650 RETURN
2660 REM--------------------CHOOSING CARD B------------------------------
2670 Y=6-N
2680 IF INKEY$="" THEN 2680
2690 IF INKEY(54)=0 THEN 2710
2700 GOTO 2680
2710 FOR W=1 TO 50:CB=INT(RND*12)+1
2720 LOCATE 29,21:PRINT CB
2730 NEXT W
2740 CB=7
2750 LOCATE 29,21:PRINT"   ":CLS #1
2760 PRINT #1,CARDB$(CB)
2770 IF CARDB$(CB)="GET OUT OF THE JAIL.YOU ARE FREE NOW" THEN FLAG(I)=FLAG(I)+1
2780 IF CARDB$(CB)="GOTO JAIL" THEN J(I)=1:PST(I)=11:KK=1:TAG :MOVE X(11),Y(11):PRINT"*";:FOR R=
1 TO 1000:NEXT R:MOVE X(11),Y(11):PR
INT" ";:TAGOFF
2790 IF CARDB$(CB)="GO THREE SQUARES BACK" THEN FLOT=1:KK=KK-3:PST(I)=PST(I)-3:TAG:MOVE X(PST(I)
),Y(PST(I)):PRINT"*";:FOR R=1 TO 200
0:NEXT R:MOVE X(PST(I)),Y(PST(I)):PRINT " ";:TAGOFF
2800 IF POSITB(CB)<>0 THEN TAG:MOVE X(POSITB(CB)),Y(POSITB(CB)):PRINT "*";:FOR R=1 TO 2000:NEXT
R:MOVE X(POSITB(CB)),Y(POSITB(CB)):P
RINT" ";:TAGOFF:IF pst(i)>positb(cb) THEN money(i)=money(i)+20000:PST(I)=POSITB(CB) ELSE PST(I)=
POSITB(CB)
2810 IF POSITB(CB)<>0 THEN KK=POSITB(CB):FLOT=1
2820 MONEY(I)=MONEY(I)+PAYB(CB):LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I)
2830 FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1
2840 RETURN
2850 REM-----------------------JAIL------------------------------------
2860 H(I)=H(I)+1:IF H(I)>1 THEN 2920
2870 PRINT #1: PRINT #1,"YOU CAN GET OUT IF PAY 5000$.
2880 PRINT #1,"DO YOU WANT THIS ? (Y-N)"
2890 IF INKEY$="" THEN 2890
2900 IF INKEY(43)=0 THEN J(I)=0:h(i)=0:MONEY(I)=MONEY(I)-5000:LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I):CLS #
1:GOTO 3040
2910 CLS #1:PRINT #1,"..THEN YOU WILL DROP THE DIES THREE TIMES TRYING TO HAVE A DOUBLE.
2920 PRINT #1,"THIS IS THE ";
2930 ON H(I) GOTO 2940,2950,2960
2940 PRINT #1,"FIRST TIME.":GOTO 2970
2950 PRINT #1,"SECOND TIME.":GOTO 2970
2960 PRINT #1,"LAST TIME.":GOTO 2970
2970 IF INKEY$="" THEN 2970
2980 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340
```

```
2990 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
3000 IF d1=0 OR d2=0 THEN 2970
3010 IF D1=D2 THEN CLS #1:PRINT #1,"LUCKY...":z(I)=1:J(I)=0:H(I)=0:FOR R=1 TO 2000:NEXT R:CLS #1
:GOTO 3040
3020 IF H(I)=3 AND D1<>D2 THEN CLS #1:PRINT #1,"SORRY.YOU HAVE TO PAY NOW":J(I)=0:MONEY(I)=MONEY
(I)-5000:LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I
):FOR R=1 TO 2000:NEXT R:H(I)=0:CLS #1:GOTO 3040
3030 CLS #1:PRINT #1,"SORRY. YOU LOST ":FOR R=1 TO 2000:NEXT R:Z(I)=0:CLS #1
3040 RETURN
3050 REM----------------------STATIONS---------------------------------
3060 RE=2500
3070 FOR NN=1 TO 4
3080 PRINT #3,NN;"STATIONS";CHR$(246);RE
3090 RE=RE*2
3100 NEXT
3110 PRINT #3,"OWNER      : ";
3120 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))
3130 RETURN
3140 REM-----------------------COMPANIES------------------------------
3150 PRINT #3,"OWNER      : ";
3160 IF OWNER(KK)=0 OR OWNER(KK)=0.5 THEN PRINT #3,"-----" ELSE PRINT #3,PLAYER$(OWNER(KK))

3170 RETURN
3180 IF POSITA(CA)<>0 THEN KK=POSITA(CA)
3190 REM-----------------------F R E E---------------------------------
3200 PRINT #1,NAME$(KK);" IS FREE"
3210 IF MONEY(I)<PRISE(KK) THEN PRINT #1,"BUT YOU CAN'T AFFORD TO BUY IT":FOR R=1 TO 2000:NEXT:G
OTO 3300
3220 PRINT #1,"DO YOU WANT TO BUY IT ( Y-N )"
3230 IF INKEY$="" THEN 3230
3240 IF INKEY(43)=0 THEN 3260
3250 GOTO 3300
3260 IF TEAM(KK)=-2 THEN ST(I)=ST(I)*2
3270 IF TEAM(KK)=-3 THEN COMP(I)=COMP(I)+1
3280 OWNER(KK)=I
3290 MONEY(I)=MONEY(I)-PRISE(KK):LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I)
3300 RETURN
3310 REM-----------------------N O T   F R E E-------------------------
3320 IF OWNER(KK)=I THEN 3440
3330 PRINT #1,NAME$(KK);" IS NOT FREE"
3340 PRINT #1,"SO YOU MUST PAY THE CORRESPONDING RENT TO ";PLAYER$(OWNER(KK))
3350 IF TEAM(KK)=-2 THEN RE=ST(OWNER(KK))*2500:GOTO 3380
3360 IF TEAM(KK)=-3 THEN GOSUB 3790:GOTO 3380
3370 RE=RENT(KK)
3380 PRINT #1,"THIS IS ";RE;" $"
3390 MONEY(I)=MONEY(I)-RE
3400 LOCATE 27,Y+I:PRINT MONEY(I)
3410 MONEY(OWNER(KK))=MONEY(OWNER(KK))+RE
3420 LOCATE 27,Y+OWNER(KK):PRINT MONEY(OWNER(KK))
3430 GOTO 3680
3440 PRINT #1,NAME$(KK);" IS YOURS"
3450 IF TEAM(KK)=-2 OR TEAM(KK)=-2 THEN 3680
3460 IF TEAM(KK)=1 OR TEAM(KK)=8 THEN KG=2 ELSE KG=3
3470 FOR DDD=1 TO 40
3480 IF TEAM(DDD)=TEAM(KK) AND OWNER(DDD)=OWNER(KK) THEN KKG=KKG+1
3490 NEXT
3500 IF KKG<>KG THEN 3680
3510 PRINT #1,"YOU ALSO HAVE :"
3520 FOR R=1 TO 2000:NEXT:CLS #1
3530 FOR JJ=1 TO 40
3540 IF TEAM(JJ)=TEAM(KK) THEN jjj=jjj+1:HO=HO+HOUSE(JJ):HOT=HOT+HOTEL(JJ):PRINT #1,NAME$(JJ);CH
R$(246);JJJ:TAG:MOVE X(JJ),Y(JJ):PRI
NT USING "#";JJJ;:TAGOFF
```

```
3550 NEXT
3560 PRINT #1,"                    [ANY KEY TO CONTINUE]"
3570 IF INKEY$="" THEN 3570
3580 CLS #1
3590 IF HO=KG*4 AND HOT=KG THEN PRINT #1,"YOU CANNOT BUY MORE BUILDINGS IN THIS EREA":GOTO 3680

3600 FOR WW=1 TO 40
3610 IF TEAM(WW)<>TEAM(KK) THEN 3670
3620 PRINT #1,NAME$(WW)
3630 TAG:MOVE X(WW),Y(WW):PRINT CHR$(233);:TAGOFF
3640 IF HOUSE(WW)=4 AND HOTEL(WW)=0 THEN GOSUB 3690
3650 IF HOUSE(WW)<4 THEN GOSUB 3730
3660 TAG:MOVE X(WW),Y(WW):PRINT " ";:TAGOFF
3670 CLS #1:NEXT
3680 JJJ=0:RE=0:KG=0:KKG=0:START=0:EN=0:RETURN
3690 PRINT #1,"DO YOU WANT TO BUY A HOTEL (Y-N)"
3700 IF INKEY$="" THEN 3700
3710 IF INKEY(43)=0 THEN HOTEL(WW)=1:HOUSE(WW)=HOUSE(WW)-4:MONEY(I)=MONEY(I)-HPRICE(WW):LOCATE 2
7,Y+I:PRINT MONEY(I):GOSUB 3900:RETU
RN
3720 PRINT #1,"...THEN YOU CANNOT BUY MORE HOUSES ":FOR R=1 TO 2000:NEXT:RETURN
3730 INPUT #1,"HOW MANY HOUSES DO YOU WANT TO BUY";HHH
3740 IF HHH>4-HOUSE(WW) OR MONEY(I)<HHH*HPRICE(WW) THEN PRINT #1,"TOO MANY.":SOUND 1,100:FOR R=1
 TO 2000:NEXT:CLS #1:GOTO 3730
3750 MONEY(I)=MONEY(I)-(HHH*HPRICE(WW)):LOCATE 27,Y+1:PRINT MONEY(I)
3760 HOUSE(WW)=HOUSE(WW)+HHH
3770 GOSUB 3900
3780 RETURN
3790 REM--------------------COMPANY RENT------------------------------
3800 G=0:GG=0:D1=0:D2=0
3810 PRINT #1,"PRESS f1 FOR DIE 1 AND THEN f2 FOR DIE 2"
3820 IF INKEY$="" THEN 3820
3830 IF INKEY(13)=0 THEN GOSUB 2340
3840 IF INKEY(14)=0 THEN GOSUB 2410
3850 IF d1=0 OR d2=0 THEN 3820 ELSE LOCATE #1,1,4:PRINT #1,"
    "
3860 k=d1+d2
3870 IF COMP(OWNER(KK))=1 THEN RE=K*400
3880 IF COMP(OWNER(KK))=2 THEN RE=K*1000
3890 RETURN
3900 REM-----------------------R E N T--------------------------------
3910 IF HOUSE(WW)=1 THEN RENT(WW)=RN(WW)
3920 IF HOUSE(WW)=2 THEN RENT(WW)=3*RN(WW)
3930 IF HOUSE(WW)=3 THEN RENT(WW)=(7*RN(WW))+2000
3940 IF HOUSE(WW)=4 THEN RENT(WW)=(9*RN(WW))+2000
3950 IF HOTEL(WW)=1 THEN RENT(WW)=RENT(WW)+((10*RN(WW))+10000)
3960 RETURN
3970 REM------------------PLAYER' S SITUATION-----------------------------
3980 Y=4
3990 PRINT #4,STRING$(41,154)
4000 LOCATE #4,1,2:PRINT #4," N A M E"
4010 LOCATE #4,28,2:PRINT #4,CHR$(149);"HOUSES"
4020 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,CHR$(149);"HOTEL"
4030 PRINT #4,STRING$(41,154)
4040 FOR RT=1 TO 40
4050 IF OWNER(RT)<>I THEN 4100
4060 LOCATE #4,1,Y:PRINT #4,NAME$(RT)
4070 LOCATE #4,28,Y:PRINT #4,CHR$(149);HOUSE(RT)
4080 LOCATE #4,35,Y:PRINT #4,CHR$(149);HOTEL(RT)
4090 Y=Y+1
4100 NEXT
4110 PRINT #4,STRING$(41,154)
4120 IF FLAG(I)>1 THEN PRINT #4,"CARDS FOR FREEDOM : ";FLAG(I)
"
4140 RETURN
```

AMSTRAD

εκπαιδευτικο

Το πρόγραμμα που σου στέλνω είναι παρμένο απ᾽ την ύλη της φυσικής της Γ´ Λυκείου, τις βολές. Περιλαμβάνει, όπως λέει και το μενού, 5 τύπους βολών, τους οποίους εξετάζει πλήρως, τυπώνοντας και την γραφική τους παράσταση.

Η δομή του προγράμματος έχει ως εξής.

10-160 : Ελληνικά
170-330 : Μενού
340-580 : Πλάγια προς τα πάνω βολή
590-690 : Κατακόρυφη προς τα πάνω βολή
700-840 : Κατακόρυφη προς τα κάτω βολή
850-1080 : Πλάγια προς τα κάτω βολή
1090-1300: Οριζόντια βολή

Σ᾽ αυτό το σημείο, οφείλω να πω, πως τα ελληνικά του προγράμματος είναι παρμένα από ένα άλλο πρόγραμμα που έχει δημοσιευθεί από το PIXEL.

Το πρόγραμμα είναι σε πολύ απλή BASIC και, πιστεύω, εύκολο στην πληκτρολόγηση.

Πιστεύω ότι θα βοηθήσει πολλούς τελειόφοιτους της Α´ δέσμης.

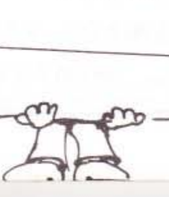
Νίκος Μιμής
Χριστοβασίλη 5
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 45

```
10 REM **  BOLES  **
20 REM **   by   ***
30 REM *nikos mimis*
40 CLS
50 MODE 2
60 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 71,&7E,&60,&60,&60,&60,&60,&60,0
70 SYMBOL 68,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&7E,&0
80 SYMBOL 76,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,&0
90 SYMBOL 74,&FE,&C6,0,&7C,0,&C6,&FE,&0
100 SYMBOL 80,&FE,&6C,&6C,&6C,&6C,&6C,&6C,&0
110 SYMBOL 82,&FC,&66,&66,&78,&60,&60,&60,&0
120 SYMBOL 83,&FE,&66,&30,&18,&30,&66,&FE,&0
130 SYMBOL 70,&10,&7C,&D6,&D6,&D6,&D6,&7C,&10
140 SYMBOL 67,&C3,&DB,&DB,&FF,&18,&18,&18,&0
150 SYMBOL 86,&7C,&C6,&C6,&C6,&C6,&6C,&EE,&0
160 SYMBOL 85,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6,&C6,&7C,0
```

```
170 MODE 2
180 PRINT "                                        **BOLES**"
190 PRINT:PRINT:PRINT
200 PRINT "                                        **MENOY**"
210 PRINT:PRINT
220 PRINT"                        A) PLAGIA PROS TA PANV BOLH"
230 PRINT:PRINT"                        B) KATAKORYFH PROS TA PANV BOLH"
240 PRINT:PRINT "                       G) KATAKORYFH PROS TA KATV BOLH"
250 PRINT:PRINT "                       D) PLAGIA PROS TA KATV BOLH"
260 PRINT:PRINT "                       E) ORIZONTIA BOLH"
270 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 270
275 A$=UPPER$(A$)
280 IF a$="A" THEN 340
290 IF a$="B" THEN 590
300 IF a$="G" THEN 700
310 IF a$="D" THEN 850
320 IF a$="E" THEN 1090
330 GOTO 270
```

```
340 CLS
350 ORIGIN 0,165:DRAW 600,0:ORIGIN 0,165:DRAW 0,400
360 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u:INPUT "GVNIA BOLHS";f:INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS
";l
370 LET g=9.81
380 DEG
390 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
400 FOR x=1 TO 500
410 LET q=(TAN(f))*x-g*(x^2)/v
420 PLOT l*x,l*q
430 NEXT x
440 LET t=u*SIN(f)/g
450 LET t2=2*t
460 LET h=(u^2)*((SIN(f))^2)/(2*g)
470 LET b=(u^2)*(SIN(2*f))/g
480 LET u2=SQR(((u*COS(f))^2)+((u*SIN(f)-g*t2)^2))
490 LET f2=(u*COS(f))/u2
500 LOCATE 1,16
510 PRINT "DIARKEIA ANODOY=";t
520 PRINT "OLIKH DIARKEIA(MEXRI NA SYNANTHSEI TON AJVNA TVN X)=";t2
530 PRINT "MEGISTO YCOS=";h
540 PRINT "BELHNEKES=";b
550 PRINT "TAXYTHTA ME THN OPOIA SYNANTA TON AJVNA TVN X=";u2
560 PRINT "SYNHMITONO GVNIAS ME THN OPOIA SYNANTA TON AJVNA TVN X=";f2
570 PRINT "(H GVNIA PTVSHS METRIETAI ME UETIKH FORA TH FORA THS KINHSHS TVN DEIK
TVN TOY ROLOGIOY)
580 GOTO 1300
```

```
590 CLS
600 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u
610 LET g=9.81
620 LET t=u/g
630 LET t2=2*t
640 LET h=(u^2)/(2*g)
650 PRINT "DIARKEIA ANODOY=";t
660 PRINT "OLIKH DIARKEIA=";t2
670 PRINT "MEGISTO YCOS=";h
680 PRINT "H GRAFIKH PARASTASH THS BOLHS AYTHS DEN PAROYSIAZEI IDIAITERO ENDIAFE
RON KAI GI' AYTO PARALEIPETAI"
690 GOTO 1300
```



```
700 CLS:INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u:INPUT "YCOS";h:INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS";l
710 ORIGIN 100,0:DRAW 100,0
720 LET g=9.81
730 LET j=l*h
740 ORIGIN 150,j
750 FOR x=1 TO 1000
760 IF YPOS<=-j THEN GOTO 800
770 LET y=u*x+g*(x^2)/2
780 PLOT 0,l*(-y)*0.08
790 NEXT x
800 LET u2=SQR((u^2)+2*g*h)
810 LET t=(u2-u)/g
820 PRINT "DIARKEIA KINHSHS=";t
830 PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";u2
840 GOTO 1300
850 CLS
860 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u:INPUT "GVNIA BOLHS (UETIKH FORA AYTH TVN DEIKTVN T
OY ROLOGIOY)";f:INPUT "YCOS";h:INPUT "SYNTELESTHS SX
EDIASHS";l
870 ORIGIN 0,0:DRAW 600,0
880 LET j=6*h*l
890 ORIGIN 0,j:DRAW 600,0
900 LET g=9.81
910 DEG
920 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
930 FOR x=1 TO 2000
940 IF YPOS<=-j THEN GOTO 980
950 LET q=(TAN(f))*x+g*(x^2)/v
960 PLOT x,-q
970 NEXT x
980 LET r=SQR((u^2)*((SIN(f))^2)+2*g*h)
990 LET a=r-u*SIN(f)
1000 LET t=a/g
1010 LET u2=SQR((u^2)+2*g*h)
1020 LET w=(u*COS(f))/u2
1030 LET b=u*(COS(f))*t
1040 LOCATE 30,3:PRINT "DIARKEIA KINHSHS=";t
1050 LOCATE 30,4:PRINT "BELINEKES=";b
1060 LOCATE 30,5:PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";u2
1070 LOCATE 30,6:PRINT "SYNHMITONO GVNIAS TAXYTHTAS PTVSHS=";w
1080 GOTO 1300
1090 CLS
1100 INPUT "ARXIKH TAXYTHTA";u:INPUT "YCOS=";h:INPUT "SYNTELESTHS SXEDIASHS";l
1110 ORIGIN 0,0:DRAW 600,0
1120 LET j=6*h*l
1130 ORIGIN 0,j
1140 LET g=9.81
1150 DEG
1160 LET v=2*(u^2)*((COS(f))^2)
1170 FOR x=1 TO 15000
1180 IF YPOS<=-j THEN GOTO 1220
1190 LET q=(TAN(f))*x-g*(x^2)/v
1200 PLOT l*x,l*q
1210 NEXT x
1220 LET t=SQR(2*h/g)
1230 LET b=u*t
1240 LET up=SQR((u^2)+2*g*h)
1250 LET v=u/up
1260 LOCATE 30,1:PRINT "XRONOS KINHSHS=";t
1270 LOCATE 30,2:PRINT "BELHNEKES=";b
1280 LOCATE 30,3:PRINT "TAXYTHTA PTVSHS=";up
1290 LOCATE 20,4:PRINT "SYNHMITONO GVNIAS TAXYTHTAS PTVSHS=";v
1300 PRINT "UELEIS NA EJETASEIS ALLH BOLH; (N/O)"
1310 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1310
1320 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN 170
1330 IF a$="O" THEN END
1340 GOTO 1310
```

LOGICA COMPUTERS

ΤΗΛ.: 914350

computer club!!!
με 2000 δρχ.
το μήνα...

Floppy disk | LOGICA COMPUTERS

ΔΙΔΑΣΚΟΥΜΕ:

- Dr. Logo
- Basic-I
- MINI OFFICE
- BASIC-II

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

και... ΠΩΛΗΣΕΙΣ!!!

AMSTRAD **SPECTRUM**

ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ

ΕΙΔΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ
ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ, ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΚΑΙ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ & ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΑΣ!!!
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ: Διαγόρα 35 -
Α. ΤΟΥΜΠΑ, 54351 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - Τηλ.: 914350

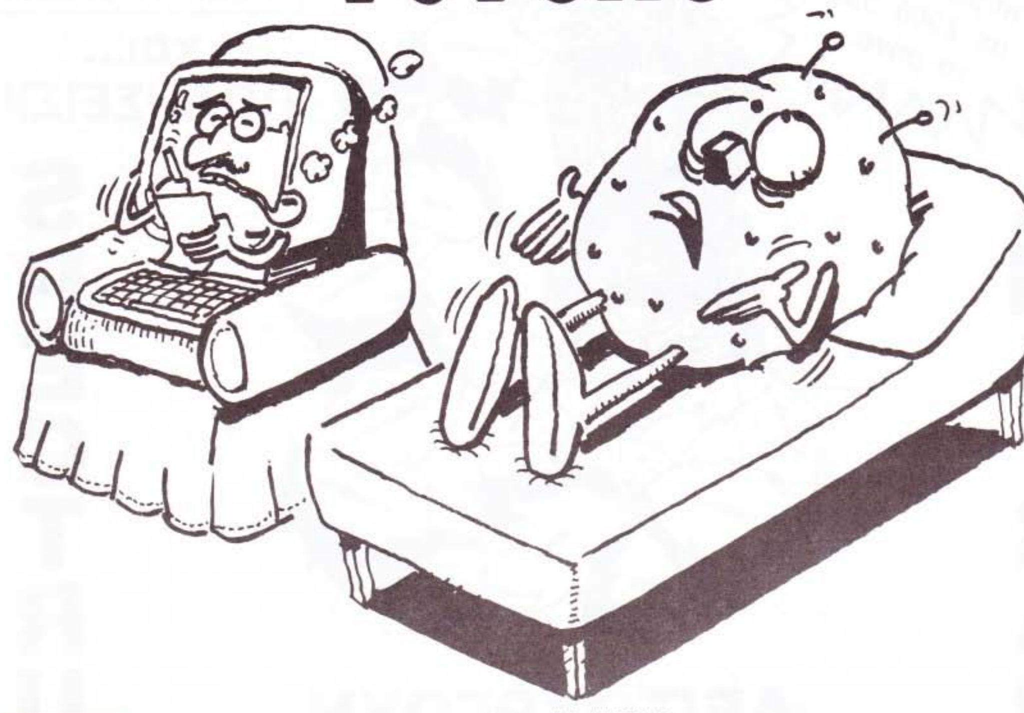
ΚΕΡΔΙΣΤΕ!!!

Ταχυδρομώντας αυτό το κουπόνι ΤΩΡΑ, στην παραπάνω διεύθυνση, αποκτάτε το δικαίωμα ΔΩΡΕΑΝ συμμετοχής για ένα μήνα στο COMPUTER CLUB της LOGICA.

ΟΝΟΜΑ: ______________ ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ: ____________ ΗΛΙΚΙΑ: ______

ΕΠΩΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ______________ ΤΗΛ.: ______

PSYCHO



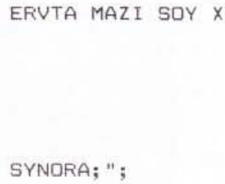
Το πρόγραμμα περιέχει διάφορες ερωτήσεις. Οι απαντήσεις δίνονται με «NAI» ή «OXI» κεφαλαία. Ο Amstrad, αφού σας κάνει τις ερωτήσεις, σας δίνει ορισμένους χαρακτηρισμούς (τί τύπος είστε, χαρακτήρα - όπως «ριψοκίνδυνος» κ.λπ.). Σε μερικές ερωτήσεις σας παίζει μουσική κ.α.

Οι υπορουτίνες για τον ήχο είναι δανεισμένες από το manual του Amstrad - οι ελληνικοί χαρακτήρες διασκευή.

Το κυρίως πρόγραμμα είναι του Δημ. Δαμαλά και του Σιδερ. Ζερβούρη τηλ. 9357793.

```
10 MODE 2
20 PRINT"BOHUAS TOYS SYNANURVPOYS SOY;";
30 INPUT Q$
40 PRINT"SOY ARESOYN TA LOYLOYDIA;";
50 INPUT W$
60 PRINT"YPARXH GIA SENA AGAPH;";
70 INPUT E$
80 PRINT"YPARXH UEOS;";
90 INPUT R$
100 PRINT"AGAPAS TOYS GONOIS SOY;";
110 INPUT T$
120 PRINT"SOY ARESEI NA KANEIS DVRA;";
130 INPUT Y$
140 PRINT"KANEIS EYKOLA FILOYS;";
150 INPUT U$
160 PRINT"PLHGVNESE ME THN ASXHMH
SYMPERIFORA TVN ALLVN;";
170 INPUT I$
180 PRINT "EXEIS KANEI ERVTA;";
190 INPUT A$
200 PRINT "SOY ARESOYN TA !OMRITE@;";
```

```
210 INPUT B$
220 IF B$="NAI" THEN GOSUB 1560
230 PRINT "AGAPAS TA ZVA;";
240 INPUT C$
250 PRINT "PISTEBEIS STH ZVH META TON UANATO;";
260 INPUT D$
270 PRINT "PISTEBEIS STHN AMOIBAIOTHTA STON ERVTA;";
280 INPUT F$
290 PRINT "PISTEBEIS STH UEVRIA TOY NITSE;";
300 INPUT G$
310 PRINT "UA SKOTONES TO SYNTROFO SOY, POY EXONTAS AI#[ EKANE ERVTA MAZI SOY XT
ES TO BRADY;";
320 INPUT H$
330 PRINT "EXEIS AISIODOJIA GIA TH ZVH;";
340 INPUT I$
350 PRINT "UA SKOTVNES POTE ENA EGATALELEIMENO GATAKI;";
360 INPUT K$
370 PRINT "PISTEBEIS OTI H ANURVPOTHTA UA HTAN KALYTEREI XVRIS SYNORA;";
380 INPUT L$
390 PRINT "EISAI ENANTION TOY KINHMATOS TVN XIPPYS;";
400 INPUT M$
410 PRINT "PISTEBEIS OTI H ANTISYLLHCH EINAI YPOXREVSH KAI TOY ANTRA KAI THS GYN
AIKAS;";
420 INPUT N$
430 PRINT "PISTEBEIS STHN ANTIAYTARXIKH EKPAIDEYSH;";
440 INPUT O$
450 PRINT "PISTEBEIS STA ZVDIA;";
460 INPUT P$
490 PRINT "EISAI ISXYROS XARAKTHRAS;";
500 INPUT X$
```




```
530 PRINT "VA PHGANES EKDROMH ME ENAN AGNVSTO-H;";
540 INPUT J$
550 PRINT "ENAS EMPEIROS KAUHGHTHS UELEI NA SOY MAUEI ALEJIPTVTO.UA DEXTEIS;";
560 INPUT AA$
570 PRINT "LYNEIS TA STAYROLEJA ME MOLYBI;";
580 INPUT BA$
590 PRINT "SOY PROTEINOYN OI  E]@ORE  NA EMFANISTEIS MAZI TOYS SE MIA SYNAYLIA K
AI NA SYNEXISEIS MAZI TOYS.UA DEXTEIS;";
600 INPUT CA$
610 PRINT "EISAI SE ENA PARTY KAI EXEI APLYTA PIATA.UA BOHUOYSES;";
620 INPUT DA$
630 PRINT "PISTEYEIS STON ELEYUERO ERVTA;";
640 INPUT EA$
650 PRINT "SOY ARESEI H ZVH STH FYSH;";
660 INPUT FA$
670 PRINT "EXEIS GEMISEI TO DVMATIO SOY ME AFISES 1VN  [TA@ ;";
680 INPUT GA$
690 PRINT "PISTEYEIS STH UEVRIA TOY MARJ;";
700 INPUT HA$
710 PRINT "ENAS AGNVSTOS-H SAS XARIZEI LOYLOYDIA.TON SYMPAUEITE AMESVS;";
720 INPUT IA$
730 PRINT "PATE PIK-NIK KAI O SKYLOS THS GEITONIKHS AGROIKIAS SAS TRVEI TO FAI.U
A TON XTYPOYSATE;";
740 INPUT JA$
750 PRINT "JYPNATE ENA PRVI META APO ENA PERIPETEIVDH PARTY,APO TO OPOIO DE UYMA
STE TIPOTA KAI BRISKETAI DIPLA SAS ENAN AGNVSTO-H.UA
 TON DIVXNATE;";
760 INPUT KA$
770 PRINT "UA HUELES NA MAUEIS NA ODHGEIS ELIKOPTERO;";
780 INPUT LA$
790 PRINT "O FILOS-H SOY UELEI NA SOY GNVRISEI ENA VRAIO KORITSI-AGORI.UA DEXTEI
S;";
800 INPUT MA$
810 PRINT "JANADHMIOYRGOYNTAI OI  O'YMRIAN[  KAI SOY PROTEINOYN NA GRACEIS TOY S
TIXOYS.UA DEXTEIS;";
820 INPUT NA$
```

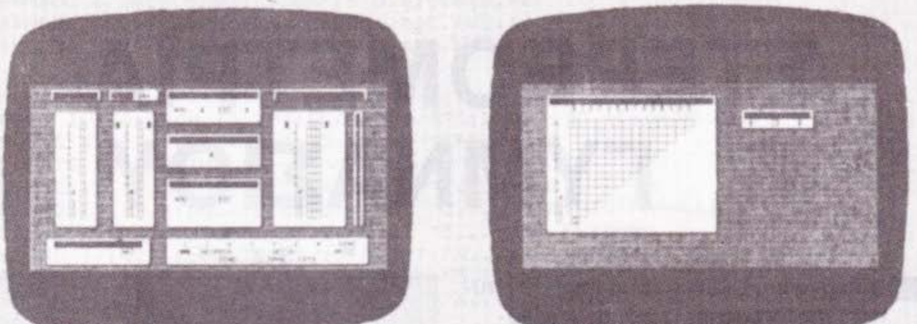
```
830 PRINT "OTAN TELEIVSEIS TO DIABASMA TAXTOPOIEIS TO GRAFEIO SOY;";
840 INPUT OA$
850 PRINT "ENV KANEIS DIAITA BLEPEIS MIA VRAIA GARNIRISMENH TOYRTA,TRVS;";
860 INPUT PA$
870 PRINT "UA DEXOSOYN NA KANEIS DIAKOPES SE ENA ERHMO NHSI ME ENA FILO-H SOY(OX
I TO AGORI-KORITSI SOY);";
880 INPUT QA$
890 PRINT "PISTEYEIS STHN ENOPLH EJEGERSH;";
900 INPUT RA$
910 PRINT "PERPATATE TO BRADY SE ENA ERHMO DROMO KAI SAS PLHSIAZEI ENAS AGNVSTOS
.TA XANETAI;";
920 INPUT SA$
930 PRINT "AISUANESAI PANTA TYCEIS OTAN LES CEMMATA;";
940 INPUT TA$
950 PRINT "H MAMA SOY EXEI FTIAJEI TO AGAPHMENO SOY GLYKO.TO TRVS OLO;";
960 INPUT UA$
970 PRINT."UA EFTIAXNES ENA DESMO,AN HJERES OTI DEN EXEI PIUANOTHTES EPITYXIAS;"
;
980 INPUT AB$
990 PRINT "UA PAREYRISKOSOYNA POTE SE MIA TELETH MAYRHS MAGEIAS;";
1000 INPUT PB$
1010 PRINT "UA MPOROYSES NA UYSIASEIS ENA MEROS TOY SVMATOS SOY GIA NA SVSEIS MI
A ZVH;";
1020 INPUT BB$
1030 PRINT "EISAI APO TOYS ANURVPOYS POY DEN TOYS FOBIZEI O UANATOS;";
1040 INPUT CB$
1050 PRINT "PISTEYEIS OTI MIA KALH FILIA AJIZEI PERISSOTERO APO ENA ERVTIKO DESM
O;";
1060 INPUT DB$
1070 PRINT "PISTEYEIS OTI YPARXEI PERISSOTEROS ERVTAS STH FILIA APO OTI FILIA ST
ON ERVTA;";
1080 INPUT EB$
1090 PRINT "UA MPOROYSES NA PALECEIS ME KAUE TROPO GIA NA PETYXEIS TO STOXO SOY
(OPOIOS KAI NA EINAI AYTOS);";
1100 INPUT FB$
1110 PRINT "AN EBLEPES ENA EGKLHMA STO DROMO,UA EPENEBAINES;";
1120 INPUT GB$
1130 PRINT "SOY ARESOYN OI SYNEXEIS ENALLAGES KATASTASEVN STH ZVH SOY;";
1140 INPUT HB$
1150 PRINT "SOY ARESEI H MONAJIA;";
1160 INPUT JB$
1170 PRINT "UA MPOROYSES POTE NA SKOTVSEIS KAPOIO EXURO SOY;";
1180 INPUT WB$
1190 PRINT "AN EIXATE ENA ERGOSTASIO UA ANTIKATASTOYSATE TOYS ERGATES SAS ME @OB
OT;";
1200 INPUT ZB$
1210 PRINT "SE EMPISTEYONTAI PANTA OI GNVSTOI SOY KAI OI FILOI SOY,VSTE NA SOY A
NAUETOYN MIA SPOYDAIA DOYLEIA;";
1220 INPUT XB$
1230 PRINT "UA ASXOLIOSOYN POTE ME THN DAIMONOLOGIA;";
1240 INPUT YB$
1250 PRINT:PRINT STRING$(80,127):PRINT
"
"
"
"
"
1535 PRINT:PRINT
";
1550 END
1560 MODE 0:INK 1,26,6
1570 FOR i=1 TO 3
1580 RESTORE 110
1590 READ note
```

```
1600 WHILE note<>-1
1610 SOUND 1,note,35
1620 READ note
1630 WEND
1640 LOCATE 4,12:PRINT"I 'O\E YO]..."
1650 NEXT
1660 SOUND 1,142,100
1670 DATA 95,95,142,127,119,106
1680 DATA 95,95,119,95,95,119,95
1690 DATA 95,142,119,142,179,119
1700 DATA 142,142,106,119,127,-1
1710 MODE 2:INK 1,26
1720 RETURN
```

ΤΕΛΟΣ

HITPACK 13

για Amstrad CPC 664/6128



ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης*
- *Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις*
- *Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από-έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα)*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη*
- *Εκτύπωση του δελτίου*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

AMSTRAD | **εφαρμογη**

ΣΤΕΡΕΟΜΕΤΡΙΑ Γ΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Το πρόγραμμα κάνει εφαρμογή των τύπων της στερεομετρίας, που συναντούμε στο 9ο κεφάλαιο του βιβλίου των μαθηματικών της Γ΄ Γυμνασίου. Περιλαμβάνει τα κυριότερα γεωμετρικά στερεά, καθώς και το πυθαγόρειο θεώρημα και ένα συνοπτικό πίνακα όλων των τύπων.

Κάθε στερεό σχηματίζεται τρισδιάστατα στην οθόνη και συνοδεύεται με τους τύπους που ισχύουν (Εμβαδόν παράπλευρης επιφάνειας, εμβαδόν ολικής επιφάνειας και όγκος).

Σ΄ αυτό το σημείο μπορεί ο χρήστης να χρησιμοποιήσει κάποιον τύπο, για να υπολογίσει ένα απ΄ τα παραπάνω. Ακόμη μπορεί να υπολογίσει την πλευρά ενός ορθογωνίου τριγώνου με το πυθαγόρειο θεώρημα ή τέλος να δει όλους τους τύπους που ισχύουν συγκεντρωμένους.

Το πρόγραμμα είναι πολλές φορές ελεγμένο, αλλά σε περίπτωση που παρουσιαστεί πρόβλημα τηλεφωνήστε:

Τάσος Γκουζίνης 49-59-129
ή Μάνος Κελαϊδίτης 49-53-988
απογεύματα 7-9

Δομή του Προγράμματος

90-190	Ελληνικοί χαρακτήρες
200-370	Menu
380-690	Κύβος
700-1050	Ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο
1060-1670	Ορθό Πρίσμα
1680-2040	Κύλινδρος
2050-2560	Πυραμίδα
2580-2920	Κώνος
2930-3280	Σφαίρα
3290-3620	Πυθαγόρειο θεώρημα
3630-3810	Συνοπτικός Πίνακας
3820-3860	Τέλος προγράμματος

Καλό θα είναι ο χρήστης να πληκτρολογήσει τους ελληνικούς χαρακτήρες, να τους τρέξει και έπειτα να συνεχίσει το υπόλοιπο πρόγραμμα . Ακόμη στη γραμμή 3860 μπορεί αν θέλει να προσθέσει μετά το CLS την εντολή NEW.

```
10 CLS
20     ************************************
30     **                                **
40     **  TASOS  -  MANOS  -  UODVRHS   **
50     **           for   pixel          **
60     **       copyright  23/3/87       **
70     **                                **
80     ************************************
90 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 71.&7E.&60.&60.&60.&60.&60.&60.0
100 SYMBOL 62.&18.&3C.&66.&66.&66.&66.&7E.&0
110 SYMBOL 76.&18.&3C.&66.&66.&66.&66.&66.&0
120 SYMBOL 74.&FE.&C6.0.&7C.0.&C6.&FE.&0
130 SYMBOL 80.&FE.&6C.&6C.&6C.&6C.&6C.&6C.&0
```

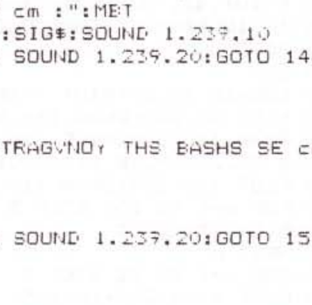
```
140 SYMBOL 82.&FC.&66.&66.&78.&60.&60.&60.&0
150 SYMBOL 83.&FE.&66.&30.&18.&30.&66.&FE.&0
160 SYMBOL 70.&10.&7C.&D6.&D6.&D6.&D6.&7C.&10
170 SYMBOL 67.&C3.&DB.&DB.&FF.&18.&18.&18.&0
180 SYMBOL 86.&7C.&C6.&C6.&C6.&C6.&6C.&EE.&0
190 SYMBOL 85.&7C.&C6.&C6.&FE.&C6.&C6.&7C.0

200 MODE 2:MASK &X11111111
210 PLOT 10.10:DRAW 10.390:DRAW 630.390:DRAW 630.10:DRAW 10.10
220 SOUND 1.142.1:LOCATE 36.2:PRINT "EPILOGES"
230 LOCATE 35.3:PRINT "----------"
240 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.4:PRINT "1...KYBOS"
250 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.6:PRINT "2...ORUOGVNIO PARALLHLEPIFEDO"
260 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.8:PRINT "3...ORUO PRISMA"
270 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.10:PRINT "4...KYLINDROS"
280 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.12:PRINT "5...PYRAMIDA"
290 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.14:PRINT "6...KVNOS"
300 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.16:PRINT "7...SFAIRA"
310 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.18:PRINT "8...FYUAGOREIO UEVRHMA"
320 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.20:PRINT "9...SYNOPTIKOS PINAKAS"
330 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.22:PRINT "10..T E L O S"
340 SOUND 1.142.1:LOCATE 25.24:INPUT "DIALEJE AP'TO 1 VS TO 10 ":a
350 SOUND 1.142.1
360 IF a<1 OR a>10 THEN 200
370 ON a GOTO 380.700.1060.1680.2050.2580.2930.3290.3630.3820

380 CLS
390 LOCATE 37.1:PRINT "KYBOS"
400 LOCATE 36.2:PRINT "-------"
410 FOR N=1 TO 70:PLOT 40.300-N:PLOT 40+N.230:PLOT 110.230+N:PLOT 110-N.300:NEXT
420 FOR N=1 TO 70 STEP 4:PLOT 75.335-N:PLOT 75+N.265:NEXT
430 FOR N=1 TO 70:PLOT 145.265+N:PLOT 145-N.335:NEXT
440 FOR N=1 TO 35:PLOT 40+N.300+N:PLOT 110+N.230+N:PLOT 110+N.300+N:NEXT
450 FOR N=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+N.230+N:NEXT
460 LOCATE 10.12:PRINT "A"
470 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
480 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EP=4*A^2"
490 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS      :  EOL=6*A^2"
500 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGKOS                          :  v=A^3"
510 WINDOW #1.1.80.19.24
520 SOUND 1.239.20:PRINT #1." DIALEJE ENA AP TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO AN
ALOGO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPILOGE
S "::INPUT #1.B:SOUND 1.239.10
530 IF B<1 OR B>4 THEN CLS #1:GOTO 520
540 FOR N=1 TO 500:NEXT
550 CLS #1
560 IF B=4 THEN 200
570 INPUT #1."  DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS A SE cm: ":A:SOUND 1.239.10
580 EP=4*A^2:EOL=6*A^2:v=a^3
590 IF b=3 THEN 670
600 IF b=2 THEN 640
610 PRINT #1."  TO EMBADON THS PARAPLEYRHS EPIFANEIAS EINAI  EP=":EP:"cm^2"
620 IF INKEY$<>"" THEN  CLS #1:GOTO 520
630 GOTO 620
640 PRINT #1."  TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI  EOL=":EOL:"cm^2"
650 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 520
660 GOTO 650
670 PRINT #1."  O OGKOS EINAI  v=":v:"cm^3"
680 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 520
690 GOTO 680
700 CLS
710 LOCATE 23.1:PRINT "ORUOGVNIO PARALLHLEPIFEDO"
```

```
720 LOCATE 22.2:PRINT "----------------------------"
730 FOR n=1 TO 70:PLOT 40.300-n:PLOT 150.230+n:NEXT
740 FOR n=1 TO 110:PLOT 40+n.230:PLOT 150-n.300:NEXT
750 FOR n=1 TO 70 STEP 4:PLOT 75.335-n:NEXT
760 FOR n=1 TO 70:PLOT 185.265+n:NEXT
770 FOR n=1 TO 110 STEP 4:PLOT 75+n.265:NEXT
780 FOR n=1 TO 110:PLOT 185-n.335:NEXT
790 FOR n=1 TO 35:PLOT 40+n.300+n:PLOT 150+n.230+n:PLOT 150+n.300+n:NEXT
800 FOR n=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+n.230+n:NEXT
810 LOCATE 12.12:PRINT "A":LOCATE 8.9:PRINT "B":LOCATE 4.8:PRINT "G"
820 LOCATE 45.7:PRINT " TYPOI POY ISXYOYN "
830 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EP=P*u"
840 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS       : EO=EP+2*B"
850 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGKOS                           : v=A*B*G"
860 WINDOW #1.1.80.19.24
870 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO AN
TISTOIXO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPIL
OGES"::INPUT #1.L:SOUND 1.239.10
880 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 870
890 FOR N=1 TO 500:NEXT
900 CLS #1:IF L=4 THEN 200
910 INPUT #1." DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS A SE cm: ":A:SOUND 1.239.10
920 INPUT #1." DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS B SE cm: ":B:SOUND 1.239.10
930 INPUT #1." DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS G SE cm: ":G:SOUND 1.239.10
940 EP=(2*A+2*B)*G: EO=EP+2*(A*B): v=A*B*G
950 IF L=3 THEN 1030
960 IF L=2 THEN 1000
970 PRINT #1."EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS :EP=":EP:" cm^2"
980 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 870
990 GOTO 980
1000 PRINT #1."EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS :EO=":EO:" cm^2"
1010 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 870
1020 GOTO 1010
1030 PRINT #1."OGKOS :v=":v:" cm^3"
1040 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 870
1050 GOTO 1040
1060 CLS
1070 LOCATE 34.1:PRINT "ORUO PRISMA"
1080 LOCATE 33.2:PRINT "-------------"
1090 FOR n=1 TO 90:PLOT 40.300-n:PLOT 110.210+n:NEXT
1100 FOR n=1 TO 70:PLOT 40+n.210:PLOT 110-n.300:NEXT
1110 FOR n=1 TO 35:PLOT 40+n.300+n:PLOT 110-n.300+n:NEXT
1120 FOR n=1 TO 35 STEP 4:PLOT 40+n.210+n:PLOT 110-n.210+n:NEXT
1130 FOR n=1 TO 90 STEP 4:PLOT 75.245+n:NEXT
1140 LOCATE 16.9:PRINT "u"
1150 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
1160 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : EP=PERIM.*u
1170 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS       : EO=EP+2*EB"
1180 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGKOS                           : v=EB*u
1190 WINDOW #1.1.80.19.24
1200 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NTISTOIXO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPI
LOGES "::INPUT #1.L:SOUND 1.239.10
1210 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 1200
1220 FOR N=1 TO 500:NEXT
1230 CLS #1:IF L=4 THEN 1670
1240 PRINT #1."TI EINAI H BASH TOY PRISMATOS :"
1250 PRINT #1."1) TRIGVNO"
1260 PRINT #1."2) TETRAGVNO"
```

```
1270 PRINT #1."3) ALLO POLYGVNO ( XREIAZETAI TO AFOSTHMA )
1280 INFUT #1.BAS
1290 IF BAS=1 THEN GOSUB 1460
1300 IF BAS=2 THEN GOSUB 1530
1310 IF BAS=3 THEN GOSUB 1600
1320 IF BAS<1 OR BAS>3 THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1230
1330 CLS #1:INFUT #1."DVSE TO YCOS TOY FRISMATOS SE cm :":U
1340 IF NOT BAS=2 THEN INFUT #1."DVSE THN FERIMETRO TOY FRISMATOS SE cm :":FER E
LSE FER=4*MFT
1350 INFUT #1."EISAI SIGOYROS : (N/O) ":SIG$
1360 SIG$=UPPER$(SIG$):IF SIG$="N" THEN 1370 ELSE SOUND 1.239.20:GOTO 1330
1370 EF=FER*U:EO=EF+(2*EB):V=EB*U
1380 CLS #1
1390 IF L=3 THEN 1430
1400 IF L=2 THEN 1420
1410 FRINT #1."EMBADON FARAFLEYRHS EFIFANEIAS : EF=":EF:" cm 2":GOTO 1440
1420 FRINT #1."EMBADON OLIKHS EFIFANEIAS : EO=":EO:" cm 2":GOTO 1440
1430 FRINT #1."OGKOS :V=":V:" cm 3"
1440 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 1200
1450 GOTO 1440
1460 CLS #1:INFUT #1."DVSE TO YCOS TOY TRIGVNOY THS BASHS SE cm :":YTB
1470 INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS BASHS TOY TRIGVNOY SE cm :":MBT
1480 INFUT #1."EISAI SIGOYROS GIA TA STOIXEIA : (N/O)":SIG$:SOUND 1.239.10
1490 SIG$=UPPER$(SIG$):IF SIG$<>"N" AND SIG$<>"O" THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1460
1500 IF SIG$="O" THEN 1460 ELSE 1510
1510 EB=(YTB*MBT)/2
1520 RETURN
1530 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS TOY TETRAGVNOY THS BASHS SE cm :
":MPT
1540 SOUND 1.239.20
1550 INPUT #1."EISAI SIGOYROS : (N/O)":SIG$
1560 SIG$=UPPER$(SIG$):IF SIG$<>"N" AND SIG$<>"O" THEN SOUND 1.239.20:GOTO 1530
1570 IF SIG$="O" THEN 1530 ELSE 1580
1580 EB=MPT^2
1590 RETURN
1600 CLS #1:INFUT #1."DVSE THN FERIMETRO TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":P
1610 INFUT #1."DVSE TO AFOSTHMA SE cm :":APO
1620 INFUT #1."EISAI SIGOYROS : (N/O)":SIG$
1630 SIG$=UPPER$(SIG$)
1640 IF SIG$="N" THEN 1650 ELSE 1600
1650 EB=(P*APO)/2
1660 RETURN
1670 GOTO 200
1680 CLS
1690 LOCATE 35.1:PRINT "KYLINDROS"
1700 LOCATE 34.2:PRINT "-----------"
1710 FOR n=1 TO 90 :PLOT 40.300-n:PLOT 110.210+n:NEXT
1720 DEG
1730 FOR a=1 TO 360 STEP 10
1740 DRAW 75+35*COS(a).300+15*SIN(a)
1750 NEXT a
1760 FOR a=1 TO 180 STEP 7
1770 PLOT 75+35*COS(a).210+15*SIN(a)
1780 NEXT a
1790 FOR a=181 TO 360 STEP 10
1800 DRAW 75+35*COS(a).210+15*SIN(a)
1810 NEXT a
1820 FOR n=1 TO 35:PLOT 75+n.210:NEXT
1830 FOR n=1 TO 90 STEP 4:PLOT 75.210+n:NEXT
1840 LOCATE 13.11:PRINT "R"
```



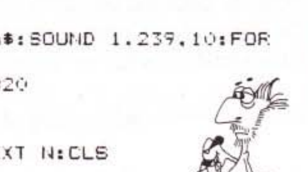
```
1850 LOCATE 9.10:PRINT "u"
1860 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
1870 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS :EP=2*A*P*u"
1880 LOCATE 30.10:PRINT"2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS       :EO=EP+2*A^2*P"
1890 LOCATE 30.11:PRINT"3) OGKOS                          : v=A^2*P*u"
1900 WINDOW #1.1.80.19.24
1910 SOUND 1.239.15:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NTISTOIXO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPI
LOGES."::INPUT #1.L:SOUND 1.239.10
1920 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 1880
1930 FOR N=1 TO 500:NEXT N
1940 CLS #1:IF L=4 THEN 200
1950 INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY KYLINDROY SE cm :u=":Y
1960 INPUT #1."DVSE THN AKTINA TOY KYKLOY THS BASHS SE cm :A=":A
1970 EP=2*A*PI*Y:EO=EP+2*A^2*PI:v=A^2*PI*Y
1980 IF L=3 THEN 2020
1990 IF L=2 THEN 2010
2000 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAPLEYRHS EPIFANEIAS EINAI : EP=":ROUND (EP.3):"
 cm^2":GOTO 2030
2010 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI : EO=":ROUND (EO.3):" cm^2
":GOTO 2030
2020 PRINT #1."O OGKOS EINAI : v=":ROUND (v.3):" cm^3"
2030 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 1910
2040 GOTO 2030
2050 CLS
2060 LOCATE 36.1:PRINT "PYRAMIDA":LOCATE 35.2:PRINT "----------"
2070 PLOT 40.200:DRAW 140.200:DRAW 175.255:PLOT 110.340
2080 DRAW 140.200:MOVE 110.340:DRAW 40.200:MOVE 110.340:DRAW 175.255:MOVE 110.34
0:DRAW 75.255:MOVE 110.340:DRAW 90.200
2090 PLOT 110.228:DRAW 110.340:PLOT 110.228:DRAW 90.200:PLOT 40.200
2100 FOR n=1 TO 100 STEP 5
2110 PLOT 75+n.255
2120 NEXT n
2130 FOR n=1 TO 35 STEP 3
2140 PLOT 40+n.200+(n*1.5)
2150 NEXT n
2160 LOCATE 13.4:PRINT "O":LOCATE 12.10:PRINT "h":LOCATE 15.9:PRINT "u"
2170 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
2180 LOCATE 27.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIF/AS :EP=1/2(PER.BAS.)*h"
2190 LOCATE 27.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS   :EO=EP+EMB.BAS"
2200 LOCATE 27.11:PRINT      "3) OGKOS                          :v=1/3(EMB.BAS.)*(YC
OS)
2210 WINDOW #1.1.80.19.24
2220 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NALOGO PLHKTRO (1-3) H (4)     GIA EPISTROFH STIS EP1
LOGES :"::INPUT #1.L:SOUND 1.239.20
2230 IF L<1 OR L>4 THEN CLS #1:GOTO 2220
2240 FOR N=1 TO 500:NEXT
2250 CLS #1:IF L=4 THEN 200
2260 PRINT #1."TI EINAI H BASH THS PYRAMIDAS ;"
2270 PRINT #1."1) TRIGVNO"
2280 PRINT #1."2) TETRAGVNO"
2290 PRINT #1."3) ALLO POLYGVNO ( XREIAZETAI TO APOSTHMA )"
2300 INPUT #1.BAS
2310 SOUND 1.239.20
2320 ON BAS GOSUB 2440.2510.2540
2330 IF BAS<1 OR BAS>3 THEN SOUND 1.239.30:GOTO 2250
2340 IF L=3 THEN CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS  u  THS PYRAMIDAS :":Y
2350 IF L<>3 THEN CLS #1:INPUT #1."DVSE TO APOSTHMA  h  THS PYRAMIDAS :":H
2360 EP=1/3*(P*H):EO=EP+EB:v=1/3*(EB*Y)
```

```
2370 IF L=3 THEN 2410
2380 IF L=2 THEN 2400
2390 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAPLEYRHS EPIFANEIAS EINAI   EP =":ROUND(EP.3):"
 cm 2":GOTO 2420
2400 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI   EO =":ROUND (EO.3):" cm
2":GOTO 2420
2410 PRINT #1." O OGKOS EINAI  v =":ROUND(v.3):" cm 3":GOTO 2420
2420 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 2220
2430 GOTO 2420
2440 IF L=1 THEN 2490 ELSE 2450
2450 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY TRIGVNOY THS BASHS SE cm :":YTB:SOUND 1.
239.20
2460 INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS BASHS TOY TRIGVNOY SE cm :":MBT:SOUND 1.239.20
2470 EB=(YTB*MBT)/2
2480 GOTO 2500
2490 INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY TRIGVNOY THS BASHS :":P
2500 RETURN
2510 CLS #1:INPUT #1."DVSE TO MHKOS THS PLEYRAS TOY TETRAGVNOY THS BASHS SE cm :
":MPT:SOUND 1.239.20
2520 P=4*MPT:EB=MPT 2
2530 RETURN
2540 CLS #1:INPUT #1."DVSE THN PERIMETRO TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":P
2550 IF L<>1 THEN INPUT #1."DVSE TO APOSTHMA TOY POLYGVNOY THS BASHS SE cm :":AP
O:EB=(P*APO)/2
2560 RETURN
2570 GOTO 2570
2580 CLS:DEG:LOCATE 37.1:PRINT "KVNOS":LOCATE 36.2:PRINT "-------"
2590 PLOT 100.340:DRAW 150.200:PLOT 100.340:DRAW 50.200
2600 MOVE 100.200:DRAW 150.200:DEG
2610  MOVE 100.200:DRAW 100.340
2620 FOR X=1 TO 180 STEP 7
2630 A=100+48*COS(X):B=200+25*SIN(X):PLOT a.b
2640 NEXT X
2650 FOR x=181 TO 360 STEP 10
2660 DRAW 100+48*COS(X).200+25*SIN(X)
2670 NEXT x
2680 MOVE 100.200:DRAW 100.340
2690 LOCATE 12.13:PRINT "o":LOCATE 16.13:PRINT "a":LOCATE 12.4:PRINT "K":LOCATE
18.9:PRINT "L":LOCATE 12.9:PRINT "u"
2700 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN"
2710 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS :EP=P*R*L"
2720 LOCATE 30.10:PRINT"2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS      :EO=EP+P*R 2"
2730 LOCATE 30.11:PRINT"3) OGKOS                          : v=1/3*P*R 2*u"
2740 WINDOW #1.1.80.19.24
2750 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENA APO TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NTISTOIXO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPI
LOGES "::INPUT #1.B:SOUND 1.239.10
2760 IF B<1 OR B>4 THEN CLS #1:GOTO 2750
2770 FOR N=1 TO 500:NEXT
2780 CLS #1:IF b=4 THEN 200
2790 INPUT #1."DVSE THN AKTINA TOY KYKLOY THS BASHS SE cm :":R:SOUND 1.239.15
2800 INPUT #1."DVSE THN GENETEIRA TOY KVNOY SE cm :":L:SOUND 1.239.15
2810 IF B=3 THEN INPUT #1."DVSE TO YCOS TOY KVNOY SE cm :":Y:SOUND 1.239.15
2820 EP=PI*R*L:EO=EP+PI*R 2:v=1/3*PI*R 2*Y
2830 IF B=3 THEN 2890
2840 IF B=2 THEN 2870
2850 PRINT #1."TO EMBADON THS PARAPLEYRHS EPIFANEIAS EINAI   EP =":ROUND (EP.3):
" cm 2"
2860 GOTO 2910
2870 PRINT #1."TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI   EO =":ROUND (EO.3):" cm
2"
```

```
2880 GOTO 2910
2890 PRINT #1." O OGKOS EINAI   v =":ROUND (v.3):" cm 3"
2900 GOTO 2910
2910 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 2750
2920 GOTO 2910
2930 CLS:LOCATE 37.1:PRINT "SFAIRA"
2940 LOCATE 36.2:PRINT"--------"
2950 DEG
2960 MOVE 130.200
2970 FOR a=1 TO 360 STEP 10
2980 DRAW 70+60*COS(a).210+60*SIN(a)
2990 NEXT
3000 FOR a=1 TO 180 STEP 5
3010 PLOT 70+60*COS(a):210+25*SIN(a)
3020 NEXT
3030 FOR a=181 TO 360 STEP 10
3040 DRAW 70+60*COS(a).210+25*SIN(a)
3050 NEXT
3060 FOR n=1 TO 60:PLOT 70+n.210:NEXT
3070 LOCATE 13.13:PRINT "R"
3080 LOCATE 45.7:PRINT "TYPOI POY ISXYOYN:"
3090 LOCATE 30.9:PRINT "1) EMBADON PARAPLEYRHS EPIFANEIAS : DEN EXEI"
3100 LOCATE 30.10:PRINT "2) EMBADON OLIKHS EPIFANEIAS        : EO=4*P*R^2"
3110 LOCATE 30.11:PRINT "3) OGKOS                            : V=4/3*P*R^3"
3120 WINDOW #1.1.80.15.24
3130 SOUND 1.239.20:PRINT #1."DIALEJE ENAN AP TOYS PARAPANV TYPOYS PATVNTAS TO A
NALOGO PLHKTRO (1-3) H (4) GIA EPISTROFH STIS EPILOG
ES"::INPUT #1.B:SOUND 1.239.20
3140 IF b<1 OR b>4 THEN CLS #1:GOTO 3130
3150 IF B=1 THEN 3220
3160 IF b=4 THEN 200
3170 FOR n=1 TO 500:NEXT:CLS #1
3180 INPUT #1."DVSE THN AKTINA   R  SE cm :":R:SOUND 1.239.20
3190 EO=4*PI*R 2:v=4/3*PI*R^3
3200 IF B=3 THEN 3260
3210 IF B=2 THEN 3240
3220 CLS #1:SOUND 1.239.20.15:LOCATE #1.28.1:PRINT #1."EIPAME  D E N  EXEI !!!":
SOUND  1.239.20.15
3230 GOTO 3270
3240 CLS #1:SOUND 1.239.20:PRINT #1." TO EMBADON THS OLIKHS EPIFANEIAS EINAI : "
:ROUND (EO.3):" cm^2"
3250 GOTO 3270
3260 CLS #1:SOUND 1.239.20:PRINT #1."     O OGKOS EINAI : ":ROUND(V.3):" cm^3"
3270 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 3130
3280 GOTO 3270
3290 ' PYUAGORIO
3300 CLS
3310 LOCATE 31.1:PRINT "PYUAGOREIO UEVRHMA"
3320 LOCATE 30.2:PRINT "--------------------"
3330 PLOT 150.200:DRAW 150.325:DRAW 250.200:DRAW 150.200
3340 MOVE 150.220:DRAW 170.220:DRAW 170.200:PLOT 160.210
3350 LOCATE 18.5:PRINT "B":LOCATE 18.13:PRINT "A":LOCATE 33.13:PRINT "G"
3360 LOCATE 25.14:PRINT CHR$(177):LOCATE 27.9:PRINT CHR$(176):LOCATE 18.9:PRINT
CHR$(178)
3370 LOCATE 40.7:PRINT "1) ":CHR$(176):" 2 = ":CHR$(177):"^2 + ":CHR$(178):" 2"
3380 LOCATE 40.9:PRINT "2) ":CHR$(177):" 2 = ":CHR$(176):"^2 - ":CHR$(178):" 2"
3390 LOCATE 40.11:PRINT "3) ":CHR$(178):" 2 = ":CHR$(176):"^2 - ":CHR$(177):" 2"
3400 LOCATE 40.13:PRINT "4) T E L O S"
```

```
3410 WINDOW #1.1.80.19.24
3420 CLS #1:SOUND 1.239.15:INPUT  #1."DIALEJE TON TYPO POY XREIAZESAI :":TYP
3430 IF TYP<1 OR TYP>4 THEN 3420
3440 IF TYP=4 THEN 200
3450 IF TYP=3 THEN 3570
3460 IF TYP=2 THEN 3520
3470 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(177):":"::INPUT #1.B
3480 PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(178):":"::INPUT #1.G:SOUND 1.239.15
3490 A=SQR(B^2+G^2)
3500 PRINT #1."H PLEYRA ":CHR$(176):" =":ROUND (A.3)
3510 GOTO 3610
3520 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(176):":"::INPUT #1.A

3530 PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(178):":"::INPUT #1.G:SOUND 1.239.15
3540 IF A<G THEN 3520:B=SQR(A^2-G^2)
3550 PRINT #1."H PLEYRA ":CHR$(177):" =":ROUND (B.3)
3560 GOTO 3610
3570 CLS #1:SOUND 1.239.15:PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(176):":"::INPUT #1.A
3580 PRINT #1."DVSE THN PLEYRA ":CHR$(177):":"::INPUT #1.B:SOUND 1.239.15
3590 IF A<B THEN 3570 ELSE G=SQR(A^2-B^2)
3600 PRINT #1."H PLEYRA ":CHR$(178):" =":ROUND (G.3)
3610 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1:GOTO 3410
3620 GOTO 3610
3630   SYNOPTIKOS PINAKAS
3640 CLS:MASK &X1110111
3650 PLOT 1.1:DRAW 1.399:DRAW 639.399:DRAW 639.1:DRAW 1.1
3660 FOR N=1 TO 639 STEP 160
3670 PLOT N.1:DRAW N.399
3680 NEXT
3690 FOR N=1 TO 399 STEP 50
3700 PLOT 1.N:DRAW 639.N
3710 NEXT
3720 LOCATE 7.2:PRINT "STEREO":LOCATE 24.2:PRINT "PARAPLEYRH EPIF.":LOCATE 45.2:
PRINT "OLIKH EPIF.":LOCATE 68.2:PRINT "OGKOS"
3730 LOCATE 7.5:PRINT "KYBOS":LOCATE 27.5:PRINT "4*A^2":LOCATE 47.5:PRINT "6*A^2
":LOCATE 69.5:PRINT "A^3"
3740 LOCATE 5.8:PRINT "ORU. PAR/PEDO":LOCATE 22.8:PRINT "PERIM.BAS. x YCOS":LOCA
TE 42.8:PRINT "EMB.PAR.+2 BASEIS":LOCATE 68.8:PRINT
"A*B*G"
3750 LOCATE 6.11:PRINT "ORUO PRISMA":LOCATE 22.11: PRINT "PERIM.BAS. x YCOS":LOC
ATE 42.11:PRINT "EMB.PAR.+2 BASEIS":LOCATE 65.11:PRI
NT "BASH x YCOS"
3760 LOCATE 7.15:PRINT "KYLINDROS":LOCATE 27.15: PRINT "2*P*R*Y"::LOCATE 45.15:P
RINT "2*P*R*(Y+R)":LOCATE 67.15:PRINT "P*R^2*Y"
3770 LOCATE 7.18:PRINT"PYRAMIDA":LOCATE 22.18: PRINT "1/2*(PER.BAS.)*h":LOCATE 4
5.18:PRINT "EP+EMB.BASHS":LOCATE 65.18:PRINT "1/3*BA
SH*YCOS"
3780 LOCATE 8.21:PRINT"KVNOS":LOCATE 27.21: PRINT "P*R*L":LOCATE 46.21:PRINT "P*
R*L+P*R^2":LOCATE 66.21:PRINT "1/3*P*R^2*Y"
3790 LOCATE 8.24:PRINT"SFAIRA":LOCATE 30.24:PRINT "---":LOCATE 47.24:PRINT "4*P*
R^2":LOCATE 66.24:PRINT "4/3*P*R^2"
3800 IF INKEY$<>"" THEN 200
3810 GOTO 3800
3820 CLS:LOCATE 30.12:PRINT "EISAI SIGOYROS (N/O)"::INPUT A$:SOUND 1.239.10:FOR
N=1 TO 500:NEXT N
3830 IF A$<>"N" AND a$<>"n" AND A$<>"O" AND a$<>"o" THEN 3820
3840 IF A$="O" OR a$="o" THEN 200
3850 CLS:LOCATE 37.12:PRINT "TELOS"
3860 ENT 1.100.2.2:SOUND 1.142.200.15..1:FOR N=1 TO 2000:NEXT N:CLS
```



SPECTRUM

παιχνιδι

CITY

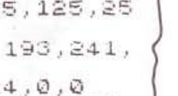
Σε αυτό το πρόγραμμα καλείσθε να σώσετε τις έξι πόλεις που διαθέτετε και να καταστρέψετε τους εχθρικούς πυραύλους. Για να το κάνετε αυτό, κινείτε το στόχαστρο επάνω τους και πυροβολείτε.

Σε κάθε πίστα μπορείτε να πυροβολήσετε μόνο 30 φορές. Πόσοι πύραυλοι σας μένουν για να ρίξετε φαίνονται πάνω δεξιά στην οθόνη. Το παιχνίδι δυσκολεύει στην 3η και στην 6η πίστα. Οι χαρακτήρες στις γραμμές: 26, 230, 350, 370 πληκτρολογούνται σε Graphics mode.

Αθανάσιος Αμυράς
Αμύντορος 31
Ανθούπολη 12135

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
3 PRINT AT 0,0;"Program:CITY";AT 5,0; INK 4;"LEFT=O RIGHT=P"
4 PRINT AT 8,0; INK 6;"UP=1 DOWN=Q"
5 PRINT AT 10,10; INK 5;"FIRE=M"
6 PRINT AT 21,0; INK 3; FLASH 1;"PRESS ANY KEY TO START"
7 PAUSE 0: FLASH 0: CLS : GO SUB 9000
8 CLS
10 INK 6: FOR F=0 TO 16: PLOT F,0: DRAW 0,15: NEXT F
12 FOR F=16 TO 239: PLOT F,0: DRAW 0,8: NEXT F
14 FOR F=113 TO 134: PLOT F,0: DRAW 0,15: NEXT F
16 FOR F=234 TO 255: PLOT F,0: DRAW 0,15: NEXT F
18 LET X=18
20 FOR F=-15 TO 0: PLOT 113,F:
```

```
 LET X=X+2: DRAW X,0: NEXT F
  22 LET X=18
  24 FOR F=-15 TO 0: PLOT 134,F:
 LET X=X+2: DRAW -X,0: NEXT F
  26 PRINT AT 20,3; INK 5;"JK";A
T 20,6;"JK";AT 20,9;"JK";AT 20,2
0;"JK";AT 20,23;"JK";AT 20,26;"J
K"
  30 PRINT AT 0,0;"Score:";AT 0,
11;"missiles:3*.........."
  40 LET c$="": LET s=0: LET k=6
: LET f=0: LET a=3: LET x=17: LE
T y=15: LET p=1: LET m=0
  42 LET c=144: LET v=149: LET q
=1: LET r=1: LET e=1
  99 LET g=3: LET h=INT (RND*31)
 100 PRINT AT g,h;CHR$ c;AT x,y;
CHR$ v;CHR$ (v+1)
 103 LET c=c+r: IF c>=149 THEN G
O TO 200
 110 IF INKEY$="o" AND y>0 THEN
LET v=v+2: IF v>=152 THEN GO TO
210
 115 IF INKEY$="p" AND y<30 THEN
 LET v=v-2: IF v<=148 THEN GO TO
 220
 117 PRINT AT x,y-1;" "
 120 IF INKEY$="1" AND x>0 THEN
LET x=x-1: PRINT AT x+1,y;" "
 125 IF INKEY$="q" AND x<19 THEN
 LET x=x+1: PRINT AT x-1,y;" "
 130 IF INKEY$="m" AND q=1 THEN
GO TO 230
 199 GO TO 100
 200 LET c=144: PRINT AT g-2,h;"
": LET g=g+e
 202 IF g=19 THEN GO TO 300
 209 GO TO 100
 210 LET v=149: PRINT AT x,y+1;"
": LET y=y-1: GO TO 100
 220 LET v=151: LET y=y+1: GO TO
 100
 230 PRINT AT x,y+1;"L": BEEP .0
1,13: PRINT AT x,y+1;"M": BEEP .
01,-7: PRINT AT x,y+1;"N": BEEP
.1,-37
 235 LET c$=c$+" ": PRINT AT 0,2
2;c$
 237 LET f=f+1: IF f=10 THEN LET
 f=0: LET a=a-1: LET c$="": GO T
O 241
 239 IF x=g AND y+1=h THEN GO TO
 245
 240 GO TO 100
 241 PRINT AT 0,20;a;AT 0,22;"..
........": IF a=0 THEN LET q=0
 243 GO TO 239
 245 PRINT AT g,h;" ";AT g-1,h;"
 ";AT g-2,h;" "
 247 LET s=s+25: PRINT AT 0,7;s
 249 LET m=m+1: IF m=17 THEN GO
TO 270
 250 GO TO 99
 270 LET m=0: LET p=p+1: IF p=3
THEN LET r=2
 275 PRINT AT 0,11;"missiles:3*.
.........": LET q=1: IF p=6 THEN
 LET e=2
 276 PRINT AT x,y;"  ": LET v=14
9: LET f=0: LET c$="": LET a=3:
LET x=17: LET y=15
 278 GO TO 99
 300 LET m=m+1
 305 IF ATTR (g+1,h)<>6 THEN LET
k=k-1
 310 IF h=3 OR h=6 OR h=9 OR h=2
0 OR h=23 OR h=26 THEN GO TO 350
 320 IF h=4 OR h=7 OR h=10 OR h=
21 OR h=24 OR h=27 THEN GO TO 37
0
 325 PRINT AT g,h;" ";AT g-1,h;"
 ";AT g-2,h;" "
 330 IF k=0 THEN GO TO 500
 335 IF m=17 THEN GO TO 270
 340 GO TO 99
 350 PRINT AT g+1,h;"OP": BEEP .
1,-3: BEEP .1,-4: BEEP .1,-5: PR
INT AT g+1,h;"QR": BEEP .1,-6: B
EEP .1,-7: BEEP .1,-12: PRINT AT
 g+1,h;"  "
 355 GO TO 325
 370 PRINT AT g+1,h-1;"OP": BEEP
 .1,-3: BEEP .1,-4: BEEP .1,-5:
PRINT AT g+1,h-1;"QR": BEEP .1,-
6: BEEP .1,-7: BEEP .1,-12: PRIN
T AT g+1,h-1;"  "
 375 GO TO 325
 500 PRINT AT x,y;"  ";AT 2,0;"P
ISTES ";P: PAUSE 100: CLS : LET
J=0: LET I=1
 510 FOR F=0 TO 255 STEP 2: PLOT
 F,0: DRAW INK I;0,175: LET J=J+
1
 512 IF J=8 THEN LET J=0: LET I=
I+1
 514 IF I=7 THEN LET I=1
 515 NEXT F
 530 INK 6: PRINT AT 10,10;"  GA
ME OVER  ";AT 9,10;"
 ";AT 11,10;"            "
 550 INPUT INK 6;"YOU WANT PLAY
AGAIN (Y/N)?";A$
 560 IF A$="Y" OR a$="y" THEN GO
 TO 8
 570 GO TO 9999
9000 FOR f=USR "a" TO USR "r"+7:
 READ a: POKE f,a: NEXT f
9010 DATA 16,0,0,0,0,0,0,0
9020 DATA 0,56,56,0,0,0,0,0
9030 DATA 0,0,0,124,124,0,0,0
9040 DATA 0,0,0,0,0,56,56,0
9050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,16
9060 DATA 0,0,0,0,3,0,0,0
9070 DATA 0,0,0,0,252,0,0,0
9080 DATA 0,0,0,0,31,0,0,0
9090 DATA 0,0,0,0,224,0,0,0
9100 DATA 16,16,57,57,125,125,25
5,255
9110 DATA 0,128,193,193,193,241,
251,255
9120 DATA 0,0,24,60,60,24,0,0
9130 DATA 0,24,60,126,126,60,24,
0
9140 DATA 24,60,126,255,255,126,
60,24
9150 DATA 16,31,63,127,99,1,3,25
5
9160 DATA 240,248,252,254,198,12
8,192,255
9170 DATA 0,0,31,31,25,1,3,255
9180 DATA 0,0,248,248,152,128,19
2,255
9200 RETURN
```



GLOUP-MAN

Το πρόγραμμα αυτό είναι μια παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού «PAC-MAN». Φάτε λοιπόν όλες τις τελείες χωρίς να σας φάνε τα φαντάσματα.

Πλήκτρα

5: αριστερα
8: δεξιά
6: κάτω
7: πάνω

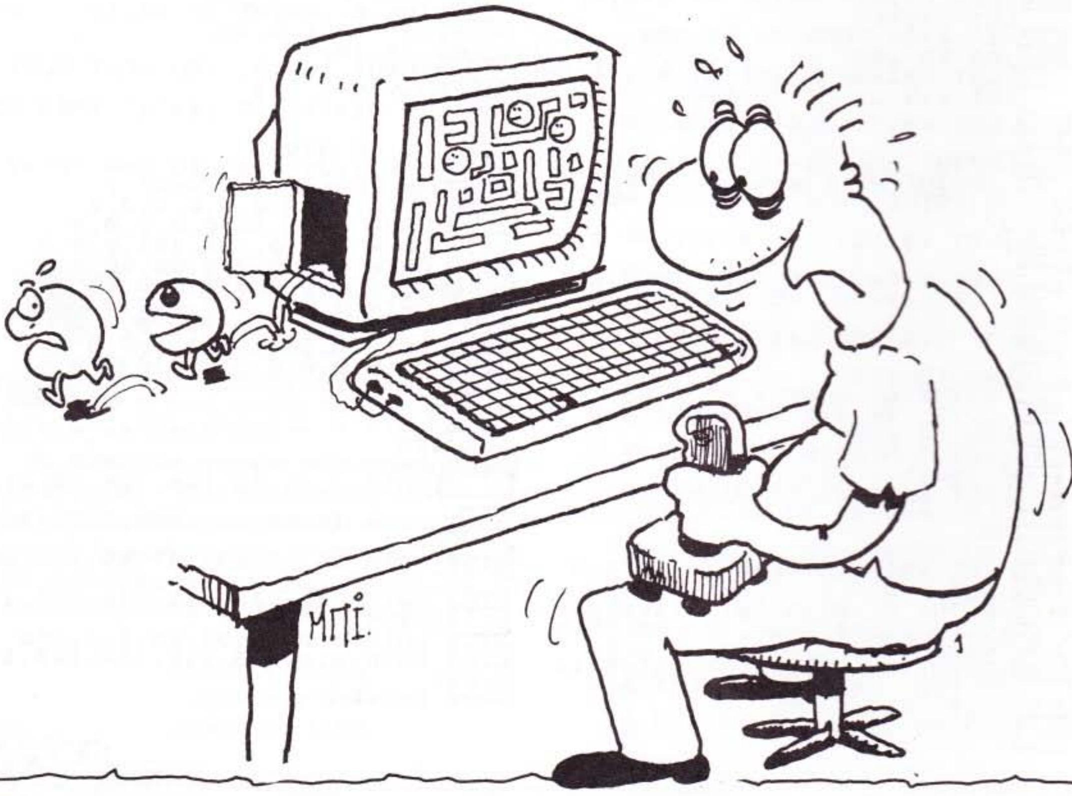
GRAPHICS

U,I,O,P,A,S,D,F

Δομή του προγράμματος

115-150	: Δήλωση μεταβλητών
119-220	: Βρόγχος ελέγχου
999-1060	: Κίνηση φαντασμάτων
1999-2070	: Κίνηση "PAC-MAN"
8999-9310	: GRAPHICS

Άκης - Στάθης Μαυρίδης
Μαικήνα 128 ΖΩΓΡΑΦΟΥ

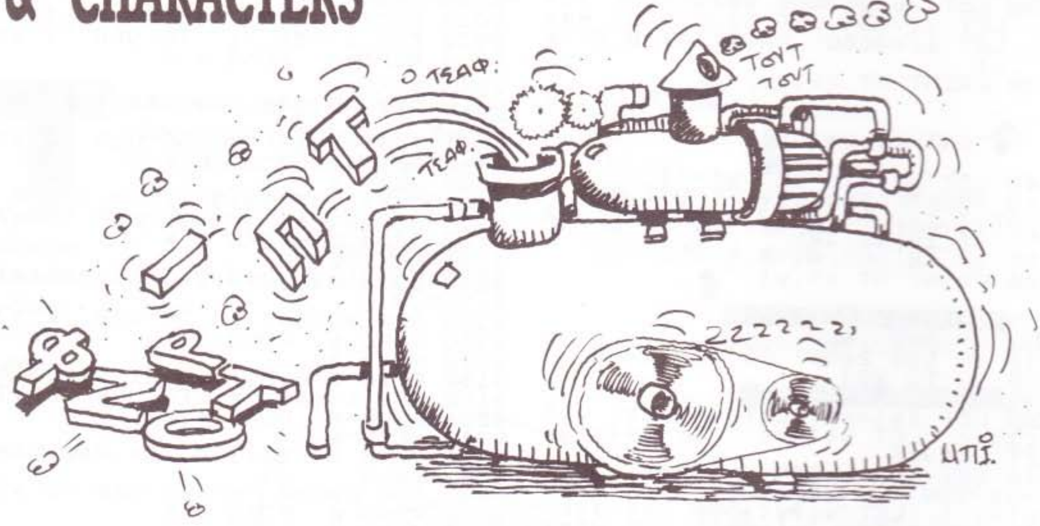


```
 100 PAPER 1: INK 6: BORDER 1: C
LS
 110 GO SUB 9000
 115 REM VARIABLES
 120 LET xb=2: LET yb=2: LET xc=
19: LET yc=29: LET xg=0: LET yg=
29: LET sc=0000: PRINT AT 0,0;"s
c:";sc
 130 PRINT AT xb,yb;"  ";AT xc,y
c;"  ";AT xg,yg;"  "
 140 LET xt=11: LET yt=11
 145 PRINT AT 11,20;" ";AT 5,7;"
 ";AT 7,21;" ";AT 7,8;" ";AT 6,2
;" ";AT 19,19,12;" ";AT 15,15;"
";AT 18,18;" ";AT 5,5;" "
 150 PRINT AT xt,yt;" "
 199 REM CONTROL LOOP
 200 GO SUB 1000
 210 GO SUB 2000: GO SUB 2000
 220 GO TO 200
 999 REM MOVE GHOSTS
1000 LET xb1=xb: LET yb1=yb: LET
 xc1=xc: LET yc1=yc: LET xg1=xg:
 LET yg1=yg
1010 LET xb=xb+SGN (xt-xb): LET
yb=yb-SGN (yt-yb): LET xc=xc+SGN
 (xt-xc): LET yc=yc+SGN (yt-yc):
 LET xg=xg+SGN (xt=xg): LET yg=y
g+SGN (yt-yg)
1030 PRINT OVER 1;AT xb1,yb1;"
";AT xc1,yc1;"  ";AT xg1,yg1;"
"
1040 PRINT OVER 1;AT xb,yb;"  ";
AT xc,yc;"  ";AT xg,yg;"  "
1050 IF xb=xt AND yb=yt OR xc=xt
 AND yc=yt OR xg=xt AND yg=yt TH
EN PRINT AT 11,11; PAPER 2;"GAME
 OVER": STOP
1060 RETURN
1999 REM PAC-MAN
2000 IF INKEY$="" THEN RETURN
2010 LET xt1=xt: LET yt1=yt
2020 LET xt=xt+(INKEY$="6" AND x
t<19)-(INKEY$="7" AND xt>0)
2030 LET yt=yt+(INKEY$="8" AND y
t<29)-(INKEY$="5" AND yt>0)
2040 PRINT OVER 1;AT xt1,yt1;"
"
2050 PRINT OVER 1;AT xt,yt;" ":
 BEEP .01,18
2055 IF xt=11 AND yt=20 OR xt=5
AND yt=7 OR xt=7 AND yt=21 OR xt
=7 AND yt=8 OR xt=6 AND yt=2 OR
xt=21 AND yt=19 OR xt=15 AND yt=
15 OR xt=18 AND yt=18 OR xt=5 AN
D yt=5 THEN BEEP .02,0: LET sc=s
c+10: PRINT AT 0,0;"sc:";sc
2070 RETURN
8999 REM GRAFIKS
9000 FOR u=USR "u" TO USR "u"+7
9010 READ m: POKE u,m
9015 NEXT u
9020 DATA 0,1,3,7,15,31,63,127
9030 FOR i=USR "i" TO USR "i"+7
9040 READ m: POKE i,m
9050 NEXT i
9060 DATA 0,128,192,224,240,248,
240,0
9070 FOR o=USR "o" TO USR "o"+7
9080 READ m: POKE o,m
9090 NEXT o
9100 DATA 127,63,31,15,7,3,1,0
9110 FOR p=USR "p" TO USR "p"+7
9120 READ m: POKE p,m
9130 NEXT p
9140 DATA 224,240,248,240,224,19
2,128,0
9150 FOR a=USR "a" TO USR "a"+7
9160 READ m: POKE a,m
9170 NEXT a
9180 DATA 0,0,3,7,15,31,63,63,60
9190 FOR s=USR "s" TO USR "s"+7
9200 READ m: POKE s,m
9210 NEXT s
9220 DATA 0,128,192,224,240,248,
252,160,0
9230 FOR d=USR "d" TO USR "d"+7
9240 READ m: POKE d,m
9250 NEXT d
9260 DATA 56,59,59,59,59,56,59,2
1
9270 FOR f=USR "f" TO USR "f"+7
9280 READ m: POKE f,m
9290 NEXT f
9300 DATA 184,248,248,248,248,24
8,248,184,72
9310 RETURN
```

SPECTRUM

εφαρμογη

GENERATOR GRAPHICS & CHARACTERS



Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα σ' εσάς που ασχολείστε με την κατασκευή παιχνιδιών ή άλλων προγραμμάτων να φτιάξετε χαρακτήρες ή γραφικά και να τα επεξεργαστείτε όπως θέλετε.

Γι' αυτό το σκοπό υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

1) CLEAR. Σβήνει το graphic που βρίσκεστε.

2) INVERSE. Αντιστρέφει το φόντο του graphic.

3) SCROOL RIGHT. Ρολάρει το graphic ένα pixel προς τα δεξιά.

4) SCROOL DOWN. Ρολάρει το graphic ένα pixel προς τα κάτω.

5) ROTATE AROUNT. Περιστρέφει το graphic.

6) ROTATE LEFT/RIGHT. Αντιστρέφει το graphic από αριστερά προς τα δεξιά.

7) ROTATE UP/DOWN. Αντιστρέφει το graphic από πάνω προς τα κάτω.

8) COPY ROM AT CHARACTER. Επιστρέφει στους χαρακτήρες της R.O.M.

9) COPY ROM AT GRAPHICS. Επιστρέφει στα graphics της R.O.M.

10) MERGE. Παίρνει το graphic που βρίσκεστε και το τοποθετεί σε οποιοδήποτε άλλο graphic θέλετε πατώντας το «N»

11) UNDO. Χρησιμοποιείται σε περίπτωση λάθους και επιστρέφει στο αρχικό graphic.

12) MENU. Επιστρέφει στο MENU.

Τα παραπάνω ισχύουν και για τους χαρακτήρες. Τα πλήκτρα κινήσεως της σχάρας 8x8 είναι τα εξής:

I=ΑΡΙΣΤΕΡΑ P=ΔΕΞΙΑ
Q=ΠΑΝΩ Z=ΚΑΤΩ
N=ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ PIXEL ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ

Για την επιλογή του graphic ή του χαρακτήρα που θα επεξεργαστείτε χρησιμοποιούνται τα πλήκτρα του κέρσορα.

Στο MENU υπάρχουν οι εξής επιλογές:
1)START GENERATOR. Περνάει στην πίστα επεξεργασίας.
2) LOAD CHARACTER. Φορτώνει χαρακτήρες από το κασετόφωνο που θέλετε να επεξεργαστείτε.
3) LOAD GRAPHICS. Φορτώνει graphics από το κασετόφωνο.
4) SAVE CHARACTER. Σώνει τους χαρακτήρες που έχετε φτιάξει.
5) SAVE GRAPHICS. Σώνει τα graphics.
6) RETURN TO BASIC. Επιστρέφει στη BASIC εμφανίζοντας ορισμένες χρήσιμες οδηγίες.

Το πρόγραμμα αυτό θα σας αφήσει έκπληκτους από τα καταπληκτικά χρωματικά εφφέ που έχει. Είναι γραμμένο όλο σε γλώσσα μηχανής με αποτέλεσμα να είναι πολύ γρήγορο και πολύ ευέλικτο.

Γράψτε το LISTING 1 και σώστε το με την εντολή SAVE «GENERATOR» LINE 10. Δώστε NEW, πληκτρολογήστε το LISTING 2 και σώστε το με SAVE «LISTING 2» LINE 5. Τρέξτε το και δώστε για διεύθυνση αρχής τον αριθμό 38912. Πληκτρολογήστε τα δεκαεξαδικά στοιχεία του LISTING 3 δίνοντας το αντίστοιχο άθροισμά τους στο «SUM». Λόγω του μεγάλου μήκους του LISTING 3 υπάρχουν οι βοηθητικές εντολές SAVE και LOAD που μπορείτε να πληκτρολογήσετε στο «HEX». Όταν τελειώσετε το γράψιμο του LISTING 3 σώστε τον κώδικα μετά από το LISTING 2. Μετά σώστε τον κώδικα των απεικονίσεων και κάνετε RESET. Ύστερα γράψτε το LISTING 4' τρέξτε το' φορτώστε τους κώδικες του LISTING 3 και των απεικονίσεων και σώστε τους μετά από το LISTING 1.

Τώρα μπορείτε να φορτώσετε όποτε θέλετε το GENERATOR με LOAD" " και να φτιάχνετε μαζί του ό,τι γραφικά ή χαρακτήρες επιθυμείτε.

Για να χρησιμοποιήσετε τους χαρακτήρες που σώσατε από το GENERATOR στα δικά σας προγράμματα δώστε POKE 23607,250 (έχοντας φυσικά φορτώσει τους χαρακτήρες που φτιάξατε).

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Μην παραλείψετε το REM του LISTING 1 και μην κάνετε πουθενά ΚΑΜΙΑ αλλαγή γιατί τα αποτελέσματα ίσως να είναι μοιραία.

Νίκος & Τάσος Τσιμπουκέλης
Αληθείας 5 (Κυψέλη) ΑΘΗΝΑ
Τ.Κ. 11362, τηλ. 8828007

```
********** LISTING  1 **********

  10 REM
* * * * HELP PAGE * * * *

  RANDOMIZE USR 39700 > START
  RANDOMIZE USR 39711 > GO ON
 POKE 23606,88: POKE 23607,251
     FOR REVIEW CHARACTER

 © 1987 BY HITLIGHT
  20 CLEAR 24999: OVER 0: INVERS
E 0: LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 39700
```

```
********** LISTING  2 **********

   5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLEAR 39810
  10 INPUT "START ADDRESS: ";st
  20 POKE 23658,8: DEF FN f(a$)=
CODE a$-48-7*(a$>"9")
  30 FOR n=st TO 41600 STEP 8
  40 PRINT n;" : ";
  50 LET b=0: INPUT "HEX:"; LINE
 b$
  60 IF b$="SAVE" THEN SAVE "GEN
:"+STR$ nCODE st,(n-st): PRINT '
'"VERIFY": VERIFY ""CODE : STOP

  70 IF b$="LOAD" THEN LOAD ""CO
DE : GO TO 10
  80 IF LEN b$<>16 THEN BEEP .05
,20: GO TO 50
```

```
  90 PRINT b$;" = ";
 100 FOR c=0 TO 7
 110 LET l=FN f(b$(1))*16+FN f(b
$(2))
 120 POKE n+c,l: LET b=b+l: LET
b$=b$(3 TO )
 130 NEXT c
 140 INPUT "SUM:";d: PRINT d
 150 IF b<>d THEN PRINT , FLASH
1;"***ERROR***": BEEP .1,20: BEE
P .1,10: GO TO 40
 160 NEXT n
 170 SAVE "GEN.CODE"CODE 38912,2
683
 200 REM   SCREEN 1  
 300 POKE 23607,151
 310 PAPER 1: PRINT AT 1,1;"@@@@
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
 320 PRINT AT 2,1;"@@ GENERATOR
GRAPH. & CHAR. @@"
 330 PRINT AT 3,1;"@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@@@@@"
 340 PAPER 0: PRINT AT 5,1; INK
0; PAPER 4;"@ @ @ @ @ @ M E N U
@ @ @ @ @"
 350 PRINT AT 7,7;"1] START GENE
RATOR"
 360 PRINT AT 9,7;"2] LOAD CHARA
CTER"
 370 PRINT AT 11,7;"3] LOAD GRAP
HICS"
 380 PRINT AT 13,7;"4] SAVE CHAR
ACTER"
 390 PRINT AT 15,7;"5] SAVE GRAP
HICS"
 400 PRINT AT 17,7;"6] RETURN TO
 BASIC"
 410 PRINT AT 20,1; PAPER 1;"©'8
7 NIKOS & TASOS TSIBOYKELIS"
 420 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
 430 PLOT 7,168: DRAW 241,0: DRA
W 0,-25: DRAW -241,0: DRAW 0,25
 440 PLOT 7,136: DRAW 241,0: DRA
W 0,-113: DRAW -241,0: DRAW 0,11
3

 450 PLOT 7,16: DRAW 241,0: DRAW
 0,-9: DRAW -241,0: DRAW 0,9
 460 FOR F=6 TO 18: PRINT AT F,1
 OVER 1; PAPER 2;"
                 ": NEXT F
 470 FOR f=0 TO 31: PRINT #1;AT
0,f; BRIGHT 1; INK SQR f;"█": NE
XT f
 480 FOR f=0 TO 31: PRINT #1;AT
1,f; BRIGHT 1; INK 6-SQR f;"█":
NEXT f
 490 RESTORE 490: FOR f=49000 TO
 49011: READ a: POKE f,a: NEXT f
: DATA 33,0,64,17,80,195,1,0,27,
237,176,201
 500 RANDOMIZE USR 49000
 510 REM  SCREEN 2 
 520 PAUSE 50: CLS
 530 PLOT 0,16: DRAW 255,0: DRAW
 0,159: DRAW -255,0: DRAW 0,-159
 540 PRINT AT 1,1; PAPER 1;"@@ G
ENERATOR GRAPH. & CHAR. @@"
 550 PLOT 7,168: DRAW 241,0: DRA
W 0,-9: DRAW -241,0: DRAW 0,9
 560 FOR f=111 TO 111-64 STEP -8
: PLOT 183,f: DRAW 64,0: PLOT f+
136,111: DRAW 0,-64: NEXT f
 570 PRINT AT 3,1; PAPER 6; INK
0;"1]CLEAR      "
 580 PRINT AT 4,1; PAPER 6; BRIG
HT 0; INK 0;"2]INVERSE
"
 590 PRINT AT 5,1; PAPER 5; INK
0;"3]SCROOL RIGHT    "
 600 PRINT AT 6,1; PAPER 5; BRIG
HT 0; INK 0;"4]SCROOL DOWN
"
 610 PRINT AT 7,1; PAPER 4; INK
0;"5]ROTATE AROUNT    "
 620 PRINT AT 8,1; PAPER 4; BRIG
HT 0; INK 0;"6]ROTATE LEFT/RIGHT
"
 630 PRINT AT 9,1; PAPER 3;"7]RO
TATE UP/DOWN
 640 PRINT AT 10,1; PAPER 3; BRI
GHT 0;"8]COPY ROM AT CH.    "
 650 PRINT AT 11,1; PAPER 2;"9]C
OPY ROM AT GR.
 660 PRINT AT 12,1; PAPER 2; BRI
GHT 0;"0]MERGE          "
 670 PRINT AT 13,1; PAPER 1;"U]U
NDO
 680 PRINT AT 14,1; PAPER 1; BRI
GHT 0;"M]MENU          "
 690 PRINT AT 15,1; PAPER 6; INK
 1;"@@@@@@ MODE @@@@@@"
 700 PRINT PAPER 6: INK 1;AT 16,
1;"@";AT 16,19;"@"
 710 PRINT AT 17,1; PAPER 6; INK
 1;"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
 720 PLOT 7,152: DRAW 153,0: DRA
W 0,-121: DRAW -153,0: DRAW 0,12
1
 730 RESTORE 730: FOR f=65368 TO
 65375+8: READ a: POKE f,a: NEXT
 f: DATA 1,3,7,15,31,63,127,255,
255,254,252,248,240,224,192,128
 740 PRINT AT 4,25; INK 2;"◢"; P
APER 6; INK 2;"◤"; PAPER 4; INK
6;"◤"; PAPER 4; INK 1;"◢"; INK 1
; PAPER 0;"◤"
 750 PRINT AT 5,24; INK 2;"◢"; P
APER 6; INK 2;"◤"; PAPER 4; INK
6;"◤"; PAPER 4; INK 1;"◢"; INK 1
; PAPER 0;"◤"
 760 PRINT #1;AT 0,0; BRIGHT 1;"


"
 770 POKE 49004,118: POKE 49005,
222: RANDOMIZE USR 49000
 780 PAUSE 50
 790 SAVE "SCREENS"CODE 50000,13
862
```

CCS

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES

υπεύθυνες σπουδές

Πείρα, πρωτοπορία και διακρίσεις στις σπουδές Πληροφορικής και υπολογιστών!

Κύριος στόχος της CCS είναι η λειτουργία ενός πρότυπου φορέα για ελεύθερες σπουδές και επαγγελματική επιμόρφωση στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές και την Πληροφορική.

Στους τελευταίους 30 μήνες η CCS επιμόρφωσε περισσότερα από 1000 άτομα. Ανάμεσά τους και δεκάδες στελέχη από τις 50 σημαντικότερες επιχειρήσεις, οργανισμούς και υπηρεσίες της χώρας, όπως: ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΔΙΥΛΙΣΤΗΡΙΑ, ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΑΘΗΝΩΝ, Κ.Η.Υ.Κ.Υ. (Υπ. Υγείας), ΑΓΡΟΤΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ, ANELOR, ΓΕΣ-ΣΧΟΛΗ ΔΙΑΒΙΒΑΣΕΩΝ, SHELMAN, ΦΙΛΙΠΣ, ΕΚΟ, FULGOR, SYLVANIA, HILTON ΑΘΗΝΩΝ, MOTOR OIL, ΗΒΗ, ΜΕΤΑΛΛΑΜ, ΑΝΚΕΡ, ΔΕΛΤΑ, ADAMS, ΛΕΓΚΡΑΝ, ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΛΟΥΜΙΝΑ, HOECHST, KNORR, DOW ΧΗΜΙΚΗ, ΕΝΩΣΗ ΤΡΑΠΕΖΩΝ, HENKEL, LEVIS, ΚΕΡΑΜΙΚΗ ELIKI, ΚΟΝΕΞ, DAIMON HELLAS, JOHNSON & JOHNSON, ΑΛΟΥΜΙΝΙΟ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ, DART HELLAS, ΕΚΩΝ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΟ

UNIX

Πρωτοπορία από διετίας στην εκπαίδευση σε UNIX & πακέτα DBMS στο UNIX
(UNIFY, UNIPLEX, INFORMIX κ.ά.)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ BUSINESS COMPUTING

Η CCS, εκτός από τα ειδικά τμήματα για προγραμματιστές αναλυτές κ.ά., διοργανώνει ειδικά σεμινάρια για εκπαίδευση στα πακέτα DBASE III, SYMPHONY, LOTUS, FRAMEWORK, WORD PROCESSORS κ.ά.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ ΓΙΑ PCs & MULTIUSER

Η CCS προσφέρει εκπαίδευση στα πιο δημοφιλή πακέτα για PCs & Multiuser όπως τους "ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ" της COMPUTER LOGIC, και το "FASMA-2" και τις "ΠΡΑΞΕΙΣ-PLUS" της SINGULAR.

Στη CCS γίνονται **ΕΙΔΙΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ,** προσαρμοσμένα στις ανάγκες των επιχειρήσεων, οργανισμών και υπηρεσιών επί ειδικών θεμάτων Η/Υ και πληροφορικής και για στελέχη διαφόρων βαθμίδων. Η οργάνωση των σεμιναρίων γίνεται κατόπιν σχετικής μελέτης και η διεξαγωγή τους στα γραφεία των ενδιαφερομένων.

Η CCS διαθέτει τη μοναδική 20ετή πείρα με διακρίσεις του γενικού διευθυντού και διευθυντού σπουδών Δρ. Ευάγγελου Κωνσταντίνου στην οργάνωση και διεύθυνση εκπαιδευτικών φορέων ελληνικών και διεθνών εταιριών Η/Υ.

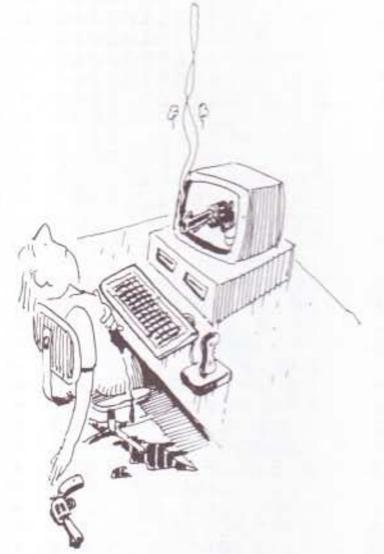
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ:

```
*********** LISTING  3 *********

38912 : 0000000000000000 = 0
38920 : 0018181818001800 = 120
38928 : 0036362412000000 = 162
38936 : 00367F36367F3600 = 470
38944 : 00083E683E0B3E08 = 317
38952 : 00666E1C38766600 = 516
38960 : 001824183B663B00 = 304
38968 : 000C180000000000 = 36
38976 : 00060C0C0C0C0600 = 60
38984 : 0030181818183000 = 192
38992 : 0000120C3F0C1200 = 123
39000 : 00000C0C3F0C0C00 = 111
39008 : 0000000000000C18 = 48
39016 : 000000003E000000 = 62
39024 : 0000000000000C00 = 24
39032 : 0000040C18302000 = 120
39040 : 003E676363733E00 = 540
39048 : 001E360606061F00 = 133
39056 : 003E63033E607F00 = 449
39064 : 003E630E03633E00 = 339
39072 : 000E1E36667F0600 = 333
39080 : 007F607E03633E00 = 513
39088 : 003E607E63633E00 = 544
39096 : 007F03060C181800 = 196
39104 : 003E633E63633E00 = 483
39112 : 003E63633F033E00 = 388
39120 : 0000001800001800 = 48
39128 : 0000180000181830 = 120
39136 : 00000C1830180C00 = 120
39144 : 0000003E003E0000 = 124
39152 : 0000180C060C1800 = 78
39160 : 003E63060C000C00 = 191
39168 : 00000327E4C0000 = 252
39176 : 003E63637F636300 = 585
39184 : 007E637E63637E00 = 675
39192 : 003E636060633E00 = 514
39200 : 007C666363667C00 = 650
39208 : 007E607C60607E00 = 664
39216 : 007E607C60606000 = 634
39224 : 003E636067633E00 = 521
39232 : 0063637F63636300 = 622
39240 : 007E181818187E00 = 348
39248 : 0003030363633E00 = 269
39256 : 00666C786C666300 = 639
39264 : 006060606060 7E00 = 606
39272 : 0063777F6B636300 = 650
39280 : 0063737B6F676300 = 650
39288 : 003E636363633E00 = 520
39296 : 007E63637E606000 = 642
39304 : 003E63636B673E00 = 532
39312 : 007E63637E666300 = 651
39320 : 003E603E03633E00 = 384
39328 : 007E181818181800 = 246
39336 : 006363636363 3E00 = 557
39344 : 006363636336 1C00 = 478
39352 : 006363636B7F3600 = 585
39360 : 0063361C1C366300 = 362
39368 : 00C3663C18181800 = 429
39376 : 007F060C18307F00 = 344
39384 : 001E181818181E00 = 156
39392 : 004060301 80C0600 = 250
39400 : 0078181818187800 = 336
39408 : 00183C5A18181800 = 246
39416 : 00000000000000FF = 255
39424 : 001E337830307F00 = 424
39432 : 00003C063E663E00 = 292
39440 : 0030303E33333E00 = 322
39448 : 00001E3030301E00 = 204
39456 : 0006063E66663E00 = 340
39464 : 00003C667C603C00 = 442
39472 : 000E181C18181800 = 138
39480 : 00003E66663E063C = 394
39488 : 0060607C66666600 = 622
39496 : 0018003818183C00 = 188
39504 : 000600060606361C = 106
39512 : 003032363C343600 = 318
39520 : 0018181818180E00 = 134
39528 : 0000347E6A6A6A00 = 496
39536 : 00007C6666666600 = 532
39544 : 00003C6666663C00 = 426
39552 : 00007C66667C6060 = 644
39560 : 00003E66663E0607 = 341
39568 : 00001E3030303000 = 222
39576 : 00003C603C067C00 = 346
39584 : 00183C1818180E00 = 170
39592 : 0000666666663C00 = 468
39600 : 00006666 3C3C1800 = 348
39608 : 0000626A6A6A3C00 = 476
39616 : 0000663C183C6600 = 348
39624 : 00006666663E063C = 434
39632 : 00007E0C18307E00 = 336
39640 : 000F0C380C0C0F00 = 122
39648 : 0018181818181800 = 144
39656 : 00F0301C3030F000 = 652
39664 : 0036361224000000 = 162
39672 : 7EC39DB1B19DC37E = 1310
39680 : 0000000000000000 = 0
39688 : 000000006C441044 = 260
39696 : 6C00000021009811 = 310
39704 : 58FC010003EDB03E = 819
39712 : 9732375C3E003236 = 514
39720 : 5C326A5CD3FE3E47 = 938
39728 : 328D5C32485CCD6B = 809
39736 : 0D21A86111004001 = 393
39744 : 001BEDB03E003208 = 560
39752 : 5C3A085CFE31CA24 = 791
39760 : 9EFE32282BFE33CA = 1052
39768 : 629CFE34CA6A9CFE = 1278
39776 : 35CA179DFE36CA1F = 976
39784 : 9D060778D3FEC521 = 985
39792 : 0000110000019900 = 171
39800 : EDB0C110EEC3499B = 1283
39808 : 3E0032B0B33E00D3 = 740
39816 : FECD659D3E02CD01 = 987
39824 : 16219E9B06257ED7 = 752
39832 : 2310FBC3C39B1600 = 869
39840 : 0011014020402040 = 274
39848 : 204020402040204C = 396
39856 : 204F204120442040 = 404
39864 : 2040204020402040 = 384
39872 : 204020CD8B9D21C9 = 863
39880 : AF060A7EFE20200B = 646
39888 : 2310F83E0132B2B3 = 769
39896 : C3E09B3E0032B2B3 = 1043
39904 : DD2150C3111100AF = 738
39912 : 37CD56053E02CD01 = 621
39920 : 1621FE9B06147ED7 = 831
```

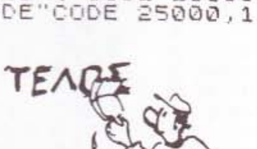
```
39928 : 2310FBC3129C1613 = 712
39936 : 041106100050726F = 348
39944 : 6772616D206E616D = 771
39952 : 653A2151C3060A7E = 610
39960 : D72310FB3A62B3FE = 1186
39968 : 01281221C9AF1151 = 566
39976 : C3060A1A4F7EB920 = 659
39984 : AF231310F63AB0B3 = 904
39992 : FE012813DD2158FC = 908
40000 : 1100033EFF37CD56 = 683
40008 : 05CD659DC31F9BDD = 1070
40016 : 2158FF11A8003EFF = 878
40024 : 37CD5605CD659DC3 = 1009
40032 : 1F9B3E0132B0B3C3 = 849
40040 : 859B3E0032B5B33E = 822
40048 : 00D3FECD659D3E02 = 992
40056 : CD011621889C0625 = 596
40064 : 7ED72310FBC3AD9C = 1167
40072 : 1600001101402040 = 200
40080 : 2040204020402040 = 384
40088 : 2053204120562045 = 431
40096 : 2040204020402040 = 384
40104 : 2040204020CD8B9D = 725
40112 : 21000022D7AF3E03 = 522
40120 : 32C8AF3EFDCD0116 = 968
40128 : AF11A109CD0A0CFD = 842
40136 : CB02EECDD4153AB5 = 1120
40144 : B3FE012821210003 = 543
40152 : 22D3AF2100FB22D5 = 951
40160 : AFCD549DDD2158FC = 1215
40168 : 1100033EFFCDC204 = 740
40176 : CD659DC31F9B21A8 = 1045
40184 : 0022D3AF2158FF22 = 830
40192 : D5AFCD549DDD2158 = 1176
40200 : FF11A8003EFFCDC2 = 1156
40208 : 04CD659DC31F9B3E = 910
40216 : 0132B5B3C36F9CCD = 1078
40224 : 659D3E00D3FE328D = 976
40232 : 5CCD95173E400608 = 609
40240 : 322058C521205811 = 537
40248 : 215801FF00EDB021 = 823
40256 : 0000110000011027 = 73
40264 : EDB03CC110E23E47 = 1041
40272 : 328D5CC9DD21C8AF = 1113
40280 : 111100AFCDC20406 = 618
40288 : 1E7610FDC93E4706 = 757
40296 : 08320058C5210058 = 464
40304 : 11015801FF02EDB0 = 777
40312 : 2100001100000110 = 67
40320 : 27EDB03DC110E2CD = 1153
40328 : 6B0DC93E02CD0116 = 613
40336 : 219D9D06157ED723 = 750
40344 : 10FBC3B29D160B08 = 838
40352 : 4E414D453A5F5F5F = 632
40360 : 5F5F5F5F5F5F5F16 = 687
40368 : 0B0D21C9AF3E0032 = 545
40376 : 085C3A085CFE0C28 = 584
40384 : 24FE0D2841FE20DA = 912
40392 : BA9DFE80D2BA9D7D = 1403
40400 : FED3D2BA9DE5CD3D = 1513
40408 : 1FE13A085C77CD11 = 755
40416 : 9E23C3B59D7DFEC9 = 1306
40424 : 28CB3E0832085CCD = 668
40432 : 119E3E5F32085CCD = 687
40440 : 119E3E0832085CCD = 600
40448 : 119E2BC3B59D3ED3 = 1024
40456 : 95473E20772310FA = 734
40464 : C922CC5B3E02CD01 = 800
40472 : 163A085CD72ACC5B = 732
40480 : C9000000CD659D3E = 726
40488 : 00D3FE3E4732485C = 812
40496 : 21CE7C1100400100 = 445
40504 : 1BEDB021805A2298 = 877
40512 : B73E00329AB72158 = 753
40520 : FC229BB7CD90A021 = 1166
40528 : 1759229DB73E0832 = 606
40536 : 9FB73E1732A0B73E = 882
40544 : 8032A1B7CD7E9FCD = 1217
40552 : 78A03E0032085C3A = 550
40560 : 085CFE31CA1BA1FE = 1047
40568 : 32CA2FA1FE33CA44 = 1035
40576 : A1FE34CA59A1FE35 = 1226
40584 : CA82A1FE36CAB0A1 = 1340
40592 : FE37CACDA1FE38CA = 1389
40600 : EFA1FE39CA03A2FE = 1332
40608 : 30CA17A2FE75CA45 = 1077
40616 : A2FE6DCA5BA201FE = 1235
40624 : FBED78FEBECCE19E = 1639
40632 : 01FEFEED78FEBDCC = 1513
40640 : 079F01FEDFED78FE = 1255
40648 : BBCC339FFEBECC56 = 1335
40656 : 9F01FE7FED78FEB7 = 1335
40664 : CC989FCDC89FC36F = 1385
40672 : 9E3A9FB7FE08C8CD = 1225
40680 : 7E9F2A9BB72B229B = 697
40688 : B72A9DB7012000ED = 835
40696 : 42229DB73A9FB73D = 901
40704 : 329FB7CD7E9FC93A = 1141
40712 : 9FB7FE0FC83A9DB7 = 1209
40720 : 3C329DB7CD7E9F2A = 982
40728 : 9BB723229BB72A9D = 944
40736 : B7011F0009229DB7 = 598
40744 : 3A9FB73C329FB7CD = 1057
40752 : 7E9FC93AA0B7FE17 = 1164
40760 : C8CD7E9F3AA1B7CB = 1295
40768 : 2732A1B72A9DB72B = 858
40776 : 229DB73AA0B73D32 = 886
40784 : A0B7CD7E9FC93AA0 = 1252
40792 : B7FE1EC82A9DB723 = 1084
40800 : 229DB7CD7E9F3AA1 = 1083
40808 : B71F32A1B72A9DB7 = 990
40816 : 229DB73AA0B73C32 = 685
40824 : A0B7CD7E9FC92A9D = 1233
40832 : B7010011ED42110A = 531
40840 : 9B06087E4F1AA977 = 688
40848 : 132410F7CD61A2C9 = 983
40856 : 2A9DB77EFE472814 = 893
40864 : 3AA1B74F2A9BB77E = 987
40872 : 9177CDE6A0CD78A0 = 1344
40880 : CD6DA2C92A9BB77E = 1183
40888 : 4F3AA1B78177CDE6 = 1164
40896 : A0CD78A0CD6DA2C9 = 1322
40904 : 3A085CFE08CAD69F = 995
40912 : FE09CA27A0C92A9B = 1059
40920 : B73E47773A9AB7FE = 1084
40928 : 0028242A9BB70108 = 465
40936 : 00ED42229BB73A9A = 887
40944 : B73D329AB72A9BB7 = 1008
40952 : 2B229BB7CD90A03E = 983
40960 : 0032085CC3C89F2A = 746
```

```
40968 : 9BB701A003092229B  = 700
40976 : B73E74329AB721F4   = 1025
40984 : 5A2298B7CD90A03E   = 1030
40992 : 0032085CC3C89F2A   = 746
41000 : 98B73E47773A9AB7   = 982
41008 : FE7428232A9BB701   = 826
41016 : 08000922 9B673A9A  = 601
41024 : B73C329AB72A98B7   = 1007
41032 : 232298B7CD90A03E   = 975
41040 : 0032085CC3C89F2A   = 746
41048 : 9BB701A003ED4222   = 839
41056 : 9BB73E00329AB721   = 620
41064 : 805A2298B7CD90A0   = 1096
41072 : 3E0032085CC3C89F   = 766
41080 : 2158FC1180500675   = 721
41088 : D5C506087E122314   = 623
41096 : 10FAC1D11310F1C9   = 1145
41104 : CDE6A03A9AB7FE60   = 1340
41112 : 381D3E02CD011621   = 410
41120 : ABA0060C7ED72310   = 741
41128 : FB18291610064752   = 513
41136 : 415048494353203E   = 534
41144 : 02CD011621C8A006   = 629
41152 : 0C7ED72310FB180C   = 691
41160 : 1610064348415241   = 395
41168 : 435445522A98B73E   = 741
41176 : 4577CD0CA111F4FB   = 1078
41184 : 010800EDB0C9CD0C   = 840
41192 : A11117590608C57E   = 627
41200 : 4F06083E47CB2130   = 510
41208 : 023E781213 10F4C1  = 674
41216 : 7BC6185F7ACE0057   = 855
41224 : 2310E3C93A9FB70E   = 893
41232 : 089106004F2A9EB7   = 618
41240 : ED42C9CD0CA10608   = 896
41248 : 3E00772310FACDE6   = 917
41256 : A0CD78A0C36A9ECD   = 1309
41264 : 0CA106087EEEFF77   = 925
41272 : 2310F9CDE6A0CD78   = 1220
41280 : A0C36A9ECD0CA106   = 1003
41288 : 087ECB0F772310F9   = 771
41296 : CDE6A0CD78A0C36A   = 1381
41304 : 9ECD0CA111FEFB01   = 1059
41312 : 0800EDB0CD0CA154   = 883
41320 : 5D1321FEFB010700   = 658
41328 : EDB0CD0CA13A05FC   = 1106
41336 : 77CDE6A0CD78A0C3   = 1394
41344 : 6A9ECD0CA1545D06   = 825
41352 : 08C521FEFB1A0608   = 783
41360 : 1FCB162310FA13C1   = 769
41368 : 10EFCD0CA1545D21   = 843
41376 : FEFB010800EDB0CD   = 1132
41384 : E6A0CD78A0C36A9E   = 1334
41392 : CD0CA10608C57E06   = 721
41400 : 08CB3FCB1110FA71   = 873
41408 : 23C110F1CDE6A0CD   = 1285
41416 : 78A0C36A9ECD0CA1   = 1117
41424 : 11FEFB010800EDB0   = 944
41432 : CD0CA11105FC0608   = 666
41440 : 1A77231B10FACDE6   = 908
41448 : A0CD78A0C36A9E21   = 1137
41456 : 003D1158FC010003   = 422
41464 : EDB0CDE6A0CD78A0   = 1493
41472 : C36A9E21083E1158   = 667
41480 : FF01A800EDB0CDE6   = 1272
41488 : A0CD78A0C36A9E21   = 1137
41496 : 6400116400CDB503   = 606
41504 : CD0CA1E5CDC89F3A   = 1229
41512 : 085CFE6E2803C324   = 738
41520 : A2CD0CA1545DE101   = 943
41528 : 0800EDB0CDE6A0CD   = 1221
41536 : 78A0C36A9ECD0CA1   = 1117
41544 : 545D21F4FB010800   = 714
41552 : EDB0CDE6A0CD78A0   = 1493
41560 : C36A9ECD659DC31F   = 1148
41568 : 9B21000011000001   = 206
41576 : 1027EDB0C9210000   = 702
41584 : 1100001204EEDB0    = 541
41592 : C900000000000000   = 201
41600 : 0000000000000000   = 0
```



********** LISTING 4 **********

```
  10 CLEAR 24999: LOAD "GEN.CODE
"CODE : LOAD "SCREENS"CODE 25000
  20 SAVE "G/R CODE"CODE 25000,1
6600
```



PIXEL

Boutique

MEMO TIME

Ένα πανέξυπνο ρολόι-ξυπνητήρι με ενσωματωμένο μαγνητόφωνο που λειτουργεί με μπαταρίες και δεν σας ξυπνάει, με τον συνηθισμένο εκνευριστικό ήχο, αλλά με αυτόν που εσείς θα διαλέξετε. Ηχογραφήστε λοιπόν στη μικροκασέτα οποιονδήποτε ήχο: τη φωνή σας, ή κάποιο κομμάτι απ' το αγαπημένο σας τραγούδι, ρυθμίστε το ξυπνητήρι στην ώρα που θέλετε και... αυτό ήταν. Την προκαθορισμένη ώρα, ακούτε το δικό σας μήνυμα!

Τέλος είναι ιδανικό για να σας υπενθυμίζει τι δουλειές έχετε να κάνετε κατά τη διάρκεια της μέρας, καθώς επίσης πότε και με ποιον έχετε κάποιο ραντεβού.

MEMO TIME: Η λύση για όσους έχουν πολλά στο μυαλό τους.

PIXEL COLLEGE

Τώρα το PIXEL παντού μαζί σας.

Φορέστε τις μοναδικές κολεγιακές μπλούζες του PIXEL και χαρείτε τις παντού: στα σπορ, στο σχολείο, στο σπίτι.

Δίνουν ένα ξεχωριστό, χαρούμενο τόνο στο ντύσιμό σας και, το σπουδαιότερο, σας κάνουν μέλη της μεγάλης παρέας του PIXEL.

Θα τα βρείτε σε όλα τα μεγέθη και σε χρώματα (άσπρο, μαύρο, γκρι) που ταιριάζουν με το απλό καθημερινό σας ντύσιμο.

PIXEL COLLEGE: οι μπλούζες της χρονιάς.

POCKET MEMO

Μια πανέξυπνη συσκευή που πρέπει να έχετε πάντα μαζί σας.

Ηλεκτρονικό ALARM CLOCK, τηλεφωνική ατζέντα και touch-on calculator, ένας τέλειος συνδυασμός με απίθανα έξυπνο σύστημα επιλογής: η συσκευή κλειστή σας παρουσιάζει το ρολόι. Θέλετε να βρείτε το τηλέφωνο του PIXEL; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «P». Ανοίγετε το επάνω μέρος του Pocket Memo (όπως θ' ανοίγατε ένα μπλοκ) και ιδού η σελίδα με το «P»! Θέλετε να κάνετε κάποιους υπολογισμούς; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «calculator» και είστε έτοιμοι. Συγχρόνως έχετε στη διάθεσή σας όλες τις λειτουργίες ενός ηλεκτρονικού ρολογιού: ώρα, ημερομηνία, ξυπνητήρι.

Αποκτήστε το και δείτε γιατί είναι το πρώτο πράγμα που δεν πρέπει να ξεχνάτε (μετά το πορτοφόλι σας!).

PIXEL FLIP WATCH

Απ' τη μια μεριά ηλεκτρονικό ρολόι, ημερολόγιο και χρονόμετρο.

Απ' την άλλη calculator με touch-on πληκτρολόγιο...

...και ΟΛΑ αυτά σε μέγεθος ρολογιού. Φορέστε το στο χέρι σας και χαρείτε την άνεση που προσφέρει το πανέξυπνο σύστημα flip-side. Έχετε το calculator και κάνετε υπολογισμούς, αλλά θέλετε να δείτε την ώρα; Με μια απλή κίνηση το επάνω μέρος της συσκευής γυρίζει και φέρνει στην επιφάνεια το ρολόι. Δεν είναι θαύμα!

PIXEL RADIO

Η μοντέρνα λεπτή γραμμή (slim line) και η δύναμη της ηλιακής ενέργειας συνδυασμένες σε μια συσκευή: PIXEL Radio.

Ένα υπέροχο ραδιοφωνάκι που χωράει στην τσέπη σας και που δεν σταματάει ποτέ. Φορέστε τα ακουστικά (που δίνονται μαζί με το ραδιοφωνάκι) και απολαύστε το στερεοφωνικό ήχο των FM μέσα απ' το PIXEL Radio. Φυσικά απαλλάσσεστε απ' τα έξοδα και τις σκοτούρες των μπαταριών, αφού η συσκευή παίρνει ενέργεια απ' τον ήλιο.

Συγχρόνως έχετε και έναν πανίσχυρο δέκτη που χάρη στη μεγάλη ευαισθησία του δεν χρειάζεται εξωτερική κεραία.

Σε φανταστικό σχέδιο και μέγεθος πιστωτικής κάρτας, είναι ένα χρήσιμο δώρο για τους φίλους και τον εαυτό σας.

ΟΜΠΡΕΛΑ JOCKEY

Τι κοινό έχει η 15η Ιουλίου με τον καυτερό ήλιο και η 15η Δεκεμβρίου με τις καταρακτώδεις βροχές;

Την ομπρέλα jockey φυσικά.

Είτε βρίσκεστε κάτω απ' τον καυτό ήλιο του Saint Tropez, είτε στο μέσο μιας καταιγίδας, η ομπρέλα jockey σας προστατεύει το ίδιο.

Με το μοντέρνο, έξυπνο και... πρωτότυπο σχέδιό της, προσφέρει πλήρη προστασία σε σας και... στο computer σας. Θα τη βρείτε σε δύο νεανικά χρώματα: κόκκινο και κίτρινο.

Διαλέξτε **τώρα** τα Χριστουγεννιάτικα δώρα σας από τη νέα
PIXEL BOUTIQUE.

Όπου και να μένετε εσείς, η BOUTIQUE του Pixel βρίσκεται κοντά σας. Το μόνο μεταφορικό μέσο που θα χρειαστείτε για να την επισκεφθείτε θα είναι εκείνο που σας πηγαίνει στο περίπτερο της γειτονιάς σας.

Διαβάστε τις περιγραφές των super δώρων PIXEL και διαλέξτε ποια θα παραγγείλετε με το κουπόνι που ακολουθεί.

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παρακάτω δώρα:
(σημειώστε με ένα X το κουτάκι και με αριθμό την ποσότητα)

– *Ομπρέλα jockey*	*κόκκινη* ☐	*κίτρινη* ☐		*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*5.200 δρχ.*
– *Pocket Memo*	☐			*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*3.900 δρχ.*
– *Pixel Radio*	☐			*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*6.800 δρχ.*
– *Pixel College*	*άσπρο* ☐	*μαύρο* ☐	*γκρι* ☐			
(μεγέθη)	*M* ☐	*L* ☐		*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*1.900 δρχ.*
– *Memo Time*	☐			*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*15.500 δρχ.*
– *PIXEL Flip Watch*	☐			*ποσότητα* ☐	*τιμή*	*5.700 δρχ.*

*Αν δεν μείνω απολύτως ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών,** το προϊόν και να μου επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα.*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

**** Οι παραπάνω τιμές περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18% ή 36%.***

**** Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα μας.***

Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Compupress, (PIXEL BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, Τ.Κ. 117 42

Λόγω των ανοιχτών διαφορών του περιοδικού με τον δαίμονα του τυπογραφείου, στο προηγούμενο τεύχος του Pixel Junior, έλλειπε κάποιο κομμάτι από το listing του Space Attack.

Αναδημοσιεύουμε λοιπόν το πρόγραμμα, για να μπορέσουν όσοι το πληκτρολόγησαν να το συμπληρώσουν.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι τύπου «shoot 'em up». Έχει καταπληκτικά γραφικά και ήχο.

Προσπαθείς ν' αποκρούσεις τους επιτιθεμένους εξωγήινους που έρχονται κατά κύματα.

Στην πρώτη «πίστα» κατευθυνεις το διαστημικό ακτινοβόλο σου και πυροβολείς τα εχθρικά διαστημόπλοια, προσπαθώντας να αποφύγεις και τους μετεωρίτες που πέφτουν. Σκοπός σου οι 4 άσπρες «ναυαρχίδες» του εχθρικού στόλου.

Όταν τις καταστρέψεις έρχεται ένα ταχύτατο αστρόπλοιο που κατεβαίνει επικίνδυνα. Πρέπει να σημαδέψεις και να το κτυπήσεις. Αν το καταφέρεις προχωράς στην επόμενη πίστα, που είναι σαν την πρώτη, μόνο που έχει περισσότερα «ουφάκια» και τώρα που επιτίθενται με βόμβες-βέλη. Πρόσεχε το χρόνο που έχεις. (Σε κάθε πίστα έχεις και λιγότερο).

Διαθέτεις 3 ακτινοβόλα και στην 5η και 10η πίστα παίρνεις κι άλλο ένα.

Δομή προγράμματος

1-130	Δημιουργία 1ης πίστας.
135-240	Κεντρική ρουτίνα - ρουτίνα ελέγχου μετεωριτών βομβών
500-530	Υπορουτίνα ελέγχου κινήσεων.
540-860	Υπορουτίνα ελέγχου πυροβολισμών.
1000-1095	Υπορουτίνα εκρήξεως ακτινοβόλου.
1300-1483	Δημιουργία 2ης πίστας και ελέγχου του αστρόπλοιου
1490-1499	Αλλαγή για τον επόμενο κύκλο.
2000-2110	Game Over.
5000—6030	Δημιουργία γραφικών.

Κώστας Ζηκίδης
Χολαργός
Αγίου Γερασίμου 9
τηλ. 6527024


```
   1 GO SUB 5000: LET HIGH=0
  10 POKE 23658,8: BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
  20 LET FLAG1=1: LET QUEEN=4: LET DROP=1: LET FLAG2=1: LET ST=1: LET Z=5: LET MS=3: LET C$="♦": LET SC=0: LET TIME=300
  25 PRINT AT 10,11; INVERSE 1; BRIGHT 1;"SPACE  WAR";AT 12,5;"* © by Costas Zekides *"
  26 PRINT ''"LEFT=O"''"RIGHT=P"''"FIRE=SPACE OR N"''"PAUSE=H": PAUSE 0: CLS
  27 PRINT INVERSE 1;AT 10,12;"STAGE ";ST
  29 RESTORE 40
  30 FOR A=1 TO 8: READ B,C: BEEP B,C: NEXT A
  40 DATA .1,11,.1,11,.8,16,.05,11,.05,16,.05,11,.05,16,1,20
  50 LET A$="▄█▄": LET B$="‖": LET N=21: LET M=14: LET D$="▄▆▄▄"
 : LET F$="Ж"
  60 LET I$="                                "
  70 GO SUB 590: GO SUB 1500: PRINT FLASH 1; BRIGHT 1;AT 2,11;"TIME: ";TIME
  80 PRINT AT 6,14; INK 7; BRIGHT 1;"ᗣᗣᗣᗣ";AT 8,7; INK 4; BRIGHT 0;"Ж  Ж  Ж ЖЖ Ж  Ж  Ж"
  85 PRINT AT 10,7; INVERSE 1; INK 5;"##################"
  90 LET H$="ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ": PRINT AT 12,4; INK 4;H$
 100 IF ST>1 THEN PRINT AT 7,13; INK 4;"▲▲▲";AT 9,12;"▲▲▲▲"
 110 IF ST>2 THEN PRINT AT 5,0; INK 4;"Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ Ϋ"
 120 IF ST>3 THEN PRINT AT 8,7; INK 5;"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
 125 IF ST>4 THEN PRINT AT 16,0; INK 4;"☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺  ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺"
 130 PRINT AT N,M; INK Z;A$
 135 GO SUB 998
 140 FOR T=TIME TO 0 STEP -1
 150 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1;AT 2,18;"  ";AT 2,17;T
 155 IF T=0 THEN PRINT AT XC,YC;" ": GO TO 1100
 160 GO SUB 500
 170 IF FLAG1=2 THEN GO TO 200
 180 PRINT AT 12,4; INK 4;H$
 190 LET H$=H$(24)+H$(1 TO 23)
 200 LET XC=XC+DROP: IF XC<=20 THEN PRINT AT XC-DROP,YC;" ";AT XC,YC; INK 6;C$: GO TO 240
 210 IF YC=M OR YC=M+1 OR YC=M+2 THEN PRINT AT XC-DROP,YC;" ": GO SUB 1000
 220 PRINT AT XC-DROP,YC;" "
 230 GO SUB 998
 240 NEXT T
 500 IF INKEY$="O" AND M>0 THEN BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"   ": LET M=M-1: PRINT AT N,M; INK Z;A$
 510 IF INKEY$="P" AND M<29 THEN BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"   ": LET M=M+1: PRINT AT N,M; INK Z;A$
 520 IF INKEY$=" " OR INKEY$="N" THEN GO TO 540
 525 IF INKEY$="H" THEN PAUSE 10: PAUSE 0
 530 RETURN
 540 LET K=N-1: LET L=M+1: IF SCREEN$ (K,L)<>" " THEN GO TO 575
 545 PRINT BRIGHT 1; INK 7;AT K,L;"●": BEEP .005,30
 550 IF SCREEN$ (K-1,L)<>" " THEN GO TO 560
 551 PRINT AT K,L;B$
 552 IF FLAG2=2 THEN GO SUB 1450
 553 IF K>4 THEN LET K=K-1: PRINT AT K+1,L;" ": GO TO 550
 555 PRINT AT 4,L;" ": RETURN
 560 IF ATTR (K-1,L)=14 OR ATTR (K,L)=14 THEN GO TO 575
 562 IF ATTR (K-1,L)=40 THEN GO TO 1480
 563 IF ATTR (K-1,L)=13 THEN PRINT AT K-1,L;" ";AT K,L;" ": BEEP .1,L*2: LET SC=SC+25: GO SUB 590: RETURN
 564 IF ATTR (K-1,L)=79 THEN GO TO 850
 565 IF ATTR (K-1,L)=12 THEN GO TO 570
 570 PRINT AT K-1,L; BRIGHT 1; INK 6;"%": PRINT AT K,L;" ": BEEP .05,0: BEEP .05,-12: PRINT AT K-1,L; INK 0;" ": GO SUB 2300: GO TO 580
 575 PRINT AT K-1,L; BRIGHT 1; INK 3;"✷": PRINT AT K,L;" ": BEEP .05,-24: PRINT AT K-1,L;" ": LET SC=SC+50: GO SUB 590: GO SUB 998: RETURN
 580 LET SC=SC+100: GO SUB 590
```

```
590 PRINT AT 0,0;"SCORE:";SC;AT
 0,15;"HIGH SCORE:";HIGH: RETURN
850 BORDER 7: PRINT AT K-1,L;"※
": BEEP .05,-10: BEEP .1,-40: PR
INT AT K,L;" ";AT K-1,L;" "
855 LET QUEEN=QUEEN-1: LET SC=S
C+500: GO SUB 590: IF QUEEN=0 TH
EN GO TO 1300
860 BORDER 1: RETURN
998 LET XC=INT (13+2*RND): LET
YC=INT (9+12*RND)
999 PRINT AT XC,YC; INK 6;C$: R
ETURN
1000 LET MS=MS-1: GO TO 2000
1010 GO SUB 1500
1020 PRINT PAPER 6; INK 7; FLASH
 1; BRIGHT 1;AT N,M;"●●●"
1030 FOR A=-30 TO -60 STEP -1: B
EEP .05,A: NEXT A
1095 PRINT AT 19,0;I$;I$;AT N,M;
A$: RETURN
1100 PRINT AT 0,0;"  YOU HAVE R
AN OUT OF TIME !  ": GO SUB 100
0: PRINT AT 0,0;I$: GO SUB 590:
GO TO 135
1300 PRINT AT 10,10; PAPER 2; IN
K 6; FLASH 1;" WELL DONE ": BEEP
 .5,12: BEEP .5,24
1310 LET FLAG2=2
1390 LET Z=1: BORDER 1: PAPER 5:
 INK 1: CLS
1395 GO SUB 1500: GO SUB 590
1400 PRINT AT N,M; INK Z;A$
1405 FOR A=0 TO -10 STEP -1/4: B
EEP .005,A: NEXT A
1406 BEEP .1,-5
1410 LET O=DROP+1: LET P=0: PRIN
T AT O,P; INK 0;D$: BEEP .01,50
1415 PRINT AT O,P; INK 0;D$: BEE
P .001,0: GO SUB 500
1420 IF P>=28 THEN PRINT AT O,P;
"    ": LET O=O+DROP+1: LET P=0:
 GO TO 1415
1425 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;"    ";AT 21,0;D$:
 BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
 590: GO SUB 1500: GO TO 1390
1430 LET P=P+4: PRINT AT O,P-4;"
    "
1440 GO TO 1415
1450 IF P>=28 THEN PRINT AT O,P;
"    ": LET O=O+DROP+1: LET P=-4
1455 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;"    ";AT 21,0;D$:
 BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
 590: GO SUB 1500: GO TO 1390
1460 LET P=P+4: PRINT AT O,P-4;"
    ": PRINT AT O,P; INK 0;D$
1470 RETURN
1480 BORDER 7: PRINT AT O,P; INK
 7; FLASH 1; BRIGHT 1;"████": FO
R A=-30 TO -50 STEP -1: BEEP .05
,A: NEXT A
1483 FOR A=1 TO 10: BEEP .05,A*5
: LET SC=SC+100: GO SUB 590: NEX
T A
1490 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS : RESTORE
1493 IF ST>5 THEN LET TIME=150:
GO TO 1495
1494 IF ST<=5 THEN LET TIME=300-
ST*30
1495 LET FLAG2=1: LET DROP=2: LE
T Z=5: LET C$="↓↓"
1497 LET FLAG1=1: LET ST=ST+1: L
ET QUEEN=4
1498 IF ST=5 OR ST=10 THEN LET M
S=MS+1: GO SUB 1500: BEEP 1,17:
BEEP 1,22
1499 GO TO 27
1500 PRINT AT 1,0;"*    YOUR REM
AINING SHIPS:";MS;AT 1,31;"*": R
ETURN
2000 IF MS>0 THEN GO TO 1001
2010 FLASH 1: BRIGHT 1: CLS
2020 BEEP 2,-50
2040 FLASH 0: BRIGHT 0: PAPER 5:
 BORDER 1: INK 2: CLS : PRINT AT
 10,10; FLASH 1;"*GAME OVER*"
2045 PRINT AT 15,0; INK 1;"  IF
YOU WANNA PLAY PRESS ""P"",    O
THERWISE JUST PRESS ""N""-AND
YOUR ZX WILL COMITT SUICIDE !"
2050 IF SC>HIGH THEN LET HIGH=SC
2090 IF INKEY$="N" THEN STOP
2100 IF INKEY$="P" THEN GO TO 10
2110 GO TO 2090
2300 IF K-1<>12 THEN RETURN
2305 IF L<>27 THEN LET H$(L-2)="
  "
2310 IF L=27 THEN LET H$(1)="  "
2320 IF H$="
    " THEN PRINT AT 10,0;I$;AT 1
2,0;I$: LET FLAG1=2
2330 RETURN
5000 RESTORE 6000: FOR A=65368 T
O 65535
5010 READ B: POKE A,B
5020 NEXT A
5030 RETURN
6000 DATA 0,16,143,127,102,230,1
27,63,24,219,255,255,102,102,255
,0,0,6,241,254,102,103,254,252,2
4,24,60,60,60,60,90,90,66,65,216
,186,69,146,228,73,60,126
6010 DATA 219,255,189,165,165,36
,1,3,15,127,234,213,255,107,128,
192,240,254,87,171,255,214,0,60,
126,255,255,126,60,0,0,66,66,66,
66,231,66,0,24,189
6020 DATA 165,255,231,189,24,102
,24,24,60,60,126,126,60,24,0,195
,195,195,195,195,195,0,0,224,240
,248,255,255,31,0,0,0,0,0,255,25
5,255,252,0,0,0,0,0,240
6030 DATA 255,0,0,0,0,160,82,151
,167,90,126,255,153,255,231,189,
195,126,82,73,62,251,239,60,162,
73,84,170,125,190,125,190,85,42,
126,219,165,126,36,36,126,195
```

A= B= C= D= E= F= G= H=
I= J= K= L= M= N= O= P=
Q= R= S= T=

COMMODORE

εκπαιδευτικο

Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Το παρακάτω πρόγραμμα είναι ένα σημαντικό βοήθημα σε όλους τους μαθητές, σπουδαστές, φοιτητές, αλλά και γενικά σε όσους θέλουν να έχουν την δυνατότητα να κάνουν μια καλή επανάληψη σε πράγματα που έχουν διδαχθεί πριν καιρό.

Το πρόγραμμα ονομάζεται Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ και η λειτουργία του είναι πολύ απλή μια και ο καθένας μπορεί να το χρησιμοποιήσει. Η λειτουργία του γίνεται μέσα από πολύ κατανοητά ΜΕΝΟΥ. Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να εναποθηκεύσει ερωτοαπαντήσεις στη μνήμη του υπολογιστή καθοδηγούμενος από το ίδιο το πρόγραμμα και να τις αποθηκεύσει σε ένα δίσκο. Όταν μετά από λίγο καιρό θελήσει να κάνει επανάληψη σε αυτές τις γνώσεις δεν έχει παρά να κάνει τις κατάλληλες επιλογές από τα μενού και να εξεταστεί από τον υπολογιστή σε αυτές τις γνώσεις, να μάθει τη σωστή απάντηση σε περίπτωση που θα απαντήσει λάθος και στο τέλος να πάρει ορισμένα στατιστικά στοιχεία σε σχέση με την απόδοσή του (ποσοστό επί τοις εκατό κλπ).

Επίσης το πρόγραμμα έχει πολύ εντυπωσιακά οπτικά εφφέ (σχεδίαση πλαισίων, πρωτότυπος κέρσορας, εντυπωσιακή παρουσίαση των μενού, χρώματα και άλλα πολλά.

Η δομή του προγράμματος είναι αρκετά απλή. Οι κυριότερες μεταβλητές είναι οι εξής:

επ $ = μεταβλητή χρήσιμη στο μενού των επιλογών.
εχ = η επιλογή του χρήστη στο μενού
ομ $ = το όνομα του μαθήματος
πσ = ποσοστό επιτυχίας
ερ $ = η ερώτηση
αχ $ = η απάντηση του χρήστη
απ $ = η σωστή απάντηση
δε $ = βοηθητική μεταβλητή

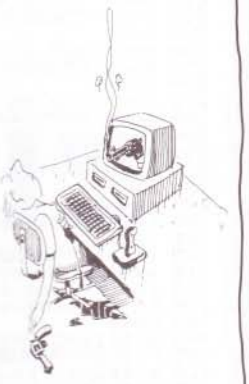
Νίκος Πουλογιάννης
Νέα Λιόσια - Φαιάκων 18
Τηλ. 2633944

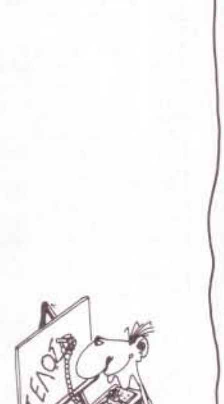
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν τρέξετε το πρόγραμμα έτσι όπως είναι, θα βγάλει ελληνικά μυνήματα αλλά με λατινικούς χαρακτήρες. Για να τρέξει με ελληνικούς χαρακτήρες, φορτώστε πρώτα ένα πρόγραμμα ελληνικών χαρακτήρων (μικρών κεφαλαίων) σαν αυτό που προμηθεύει η αντιπροσωπία μαζί με τον υπολογιστή.

```
1 rem *** control ***
3 Print "[illegible]"
4 c=7:t=12:aa=1:ae=1
5 x=127:dim er$(100):dim aP$(100)
6 gosub 9
7 goto 300
9 rem *** Kane to effe toy Plaisioy ***
10 Poke 53280,6
20 Poke 53281,6
```

```
40 for r=960 to 40 step -40
50 Poke 1024+r,x
60 next
70 for r=0 to 39
80 Poke 1024+r,x
90 next
110 for r=39 to 960 step 40
120 Poke 1024+r,x
130 next
140 for r=39 to 0 step -1
150 Poke 1984+r,x
160 next
161 for r=39 to 0 step -1
162 Poke 1744+r,x
163 next
170 for r=960 to 40 step -40
190 Poke 55296+r,c
200 next
210 for r=0 to 39
220 Poke 55296+r,c
230 next
240 for r=39 to 960 step 40
250 Poke 55296+r,c
260 next
270 for r=39 to 0 step -1
280 Poke 56256+r,c
290 next
291 for r=39 to 0 step -1
292 Poke 56016+r,c
293 next
295 return
300 rem ** titlos **
301 :
305 Print ""
310 a$="Sxediasthke Kai Programmatisthke aPo to Niko Poylogiannh"
320 for r=1 to len(a$)
330 Print mid$(a$,r,1);
340 next
400 eP$(1)="BASIKES EPILOGES-----------------"
405 Print "";
410 eP$(2)="-1- Ejetash se KaPoio mauhma"
420 eP$(3)="-2- Dhmioyrgia ervthsevn"
430 eP$(4)="-3- Telow toy Programmatow"
440 eP$(5)="Dialeje mia leitoyrgia"
445 gosub 450
446 goto 510
450 for r=1 to 4
455 Print tab(t);
460 for ch=1 to len(eP$(r))
470 Print mid$(eP$(r),ch,1);
480 next ch
490 Print:Print:t=6:next r
492 t=9
494 Print tab(t);
495 for ch=1 to len(eP$(5))
500 Print mid$(eP$(5),ch,1);
505 next ch
506 return
510 get ex:if ex=0 then 510
520 if ex=1 then 1000
530 if ex=2 then 2000
540 if ex=3 then Print "":end
550 goto 510
1000 rem *** ejetash ***
1010 Print ""
1020 for aa=1 to ae
1030 Print "":gosub 9
1031 if om$="" then goto 10000
1035 Print "Onoma mauhmatow:";om$
1040 Print "";
1050 Print er$(aa);";";
1060 Print chr$(13);:gosub 5000
1070 ax$=P1$
1080 if ax$=aP$(aa) then Print "MPRABO!!Svsth aPanthsh":sa=sa+1:goto 1200
1090 Print "Lauow!!EPrePe na aPanthseiw"
1100 Print "";aP$(aa):la=la+1
1200 get de$:if de$="" then 1200
1201 next aa
1300 Print "":gosub 9
1301 Print"Genika aPotelesmata------------------
-"
1303 Print "Onoma mauhmatow:";om$
1305 Print "Synolo ervthsevn:";ae
1310 Print "Svstew aPanthseiw:"sa
1320 Print "Lauow aPanthseiw:";la
1325 Ps=int((100*sa)/ae)
1326 Print "Pososto ePityxiaw:";Ps;"%"
```

```
1330 get de$:if de$="" then 1330
1340 run
1999 end
2000 rem *** dhmioyrgia ***
2001 print ""
2002 gosub 9
2005 ep$(1)="EPILOGES DHMIOYRGIAS--------------------"
2010 ep$(2)="-1- Dhmioyrgia ervthmatologioy"
2020 ep$(3)="-2- Svsimo ervthmatologioy"
2030 ep$(4)="-3- Fortvma ervthmatologioy"
2040 gosub 450
2050 get ex:if ex=0 then 2050
2060 if ex=1 then 2100
2070 if ex=2 then 2300
2080 if ex=3 then 2600
2090 goto 2050
2100 rem *** dhm.erothseon **
2115 print "":gosub 9
2120 print "";
2130 print "Poio ua einai to onoma toy Mauhmatow:"
2135 gosub 5000
2136 om$=pl$
2160 rem ***********************
2165 print "":gosub 9
2170 print "ERVTHSH.";aa
2175 print "";:gosub 5000
2176 er$(aa)=pl$:if er$(aa)="" then aa=aa-1:ae=ae-1:goto 2200
2177 print "";:gosub 9
2180 print "APANTHSH";aa
2185 print "";:gosub 5000
2186 ap$(aa)=pl$
2190 ae=ae+1:aa=aa+1:goto 2160
2200 goto 2000
2300 rem * sosimo *
2301 print ""
2302 gosub 9
2303 print "Topouethse ton disko eggrafhw"
2305 print "mesa sto ntraib          "
2306 print "Kai pata Kapoio plhKtro  "
2307 print "otan eisai etoimow       "
2309 get de$:if de$="" then 2309
2310 open 1,8,1,om$
2330 print#1,ae
2340 for aa=1 to ae
2350 print#1,er$(aa)
2360 print#1,ap$(aa)
2370 next aa
2375 close 1:print "":gosub 9
2376 print "":goto 400
2600 rem
2601 print ""
2602 gosub 9
2603 print "Onoma mauhmatow:";
2604 gosub 5000
2605 om$=pl$
2606 print "Topouethse ton disko anagnvshw"
2607 print "mesa sto ntraib Kai      "
2608 print "pata Kati otan eisai etoimow  "
2609 get de$:if de$="" then 2609
2610 open 1,8,0,om$
2630 input#1,ae
2640 for aa=1 to ae
2650 input#1,er$(aa)
2660 input#1,ap$(aa)
2670 next aa
2675 close 1:print "":gosub 9
2676 print "":goto 400
2999 end
4999 rem *** eisagvgh dedomenvn ***
5000 pl$=""
5010 print "";
5020 get a$
5025 if a$=chr$(13) then print:return
5026 if a$="" then pl$=mid$(pl$,1,len(pl$)-1):a$="":print "";
5030 pl$=pl$+a$
5040 print a$;
5050 print "_";
5060 for de=1 to 85:next
5070 print " ";
5080 for de=1 to 85:next
5090 goto 5020
10000 print "Den yparxei ervthmatologio sth mnhmh"
10010 for de=1 to 2500:next
10020 run
```





A BYTE BOOK

Srully Blotnick

Το «χρυσό» βιβλίο των υπολογιστών

Επιτέλους ένα βιβλίο που κάνει τον «απρόσιτο» κόσμο των υπολογιστών κτήμα του καθένα!

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS / McGraw-Hill

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

COMMODORE εφαρμογη

ALARM DIRECTORY

Το πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο για τον COMMODORE 64 K, εξ ολοκλήρου σε BASIC.

Στη πρώτη οθόνη του προγράμματος βγαίνει ένα κυρίως μενού, στο οποίο μας δίνονται 4 επιλογές.

Ας ξεκινήσουμε από την πρώτη (F1). Εδώ ο υπολογιστής σας ρωτάει τι ώρα έχετε αυτό σας το ραντεβού. Εδώ έχετε δυνατότητα να βάλετε μέχρι δύο ραντεβού, σε κάποια ορισμένη μέρα που του δίνετε. Από το πρώτο ραντεβού γυρίζετε στο μενού με (F3), ενώ από το δεύτερο με (F1).

Στη δεύτερη κατηγορία του μενού τώρα (F3). Εκεί ο υπολογιστής σας σας ρωτάει ποιον θα συναντήσετε ή τέλος πάντων τι θα κάνετε στα ραντεβού σας αυτά. Ακόμα ορίζετε τη μέρα που θέλετε το ραντεβού και τι ώρα είναι αυτή που λειτουργείτε το κομπιουτερ σας, και από κει και πέρα αρχίζει η χρονομέτρηση.

Στο τρίτο μέρος τώρα (F5) σας δίνονται δύο κατάλογοι με εργασίες που θέλετε να κάνετε π.χ. συνεργασία με το PRINTER ή με RECORDER ή ακόμα και με DISK DRIVE. Έχετε ακόμα και δυνατότητα DELETE των δεδομένων που του έχετε θέσει.

Δημήτρης Ιακωβίδης Τηλ. 7786015

```
1 IFH$=""THENH$="00":M$="00"
2 TI$=H$+M$+"00"
5 HY$="00":MY$="00":HT$="00":MT$="00"
10 PRINTCHR$(147):MI$=H$+":"+M$+":"+"00":POKE53248+21,0
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,7
30 PRINT"▒┌──────────────────────────────────┐"
40 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
50 PRINT"└──────────────────────────────────┘"
60 PRINT"▒┌──────────────────────────────────┐"
70 FORX=0TO8:PRINT"▒|                                   |""▒▒ ▒":NEXT
80 PRINT"▒└──────────────────────────────────┘""▒▒ "
85 PRINT"▒▒|                                  "
90 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ADDRESSING..................(F1)"
100 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒ALARM BOARD..................(F3)"
110 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒PLUS WORKS...................(F5)"
120 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒EXIT TIMER...................(F7)"
121 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌──────────────────────────────────────┐"
```

```
122 PRINT"|DIMITRIS JACOVIDIS APPLICATIONS 1987  |"
123 PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
130 GETA$
140 IFA$="■"THEN200
150 IFA$="■"THEN1000
160 IFA$="■"THEN2000
170 IFA$="■"THEN30000
180 GOTO130
200 PRINTCHR$(147)
201 REM ****ADDRESSES AND CODES****
210 PRINT"┌──────────────────────────────────────┐"
220 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
230 PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
240 PRINT"■■■■■■■■■■■┌──────────────────────┐"
250 FORX=0TO8:PRINT"■■■■■■■■■■■|                      |"" ■":NEXT
255 PRINT"■■■■■■■■■■■└──────────────────────┘"" ■"
260 PRINT"■■■■■■■■■■■■                      "
300 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TIMER OPEN"
302 IFHY$<>"00"ANDMY$<>"00"THEN600
305 IFMT$<>"00"ANDHT$<>"00"THEN500
310 OPEN1,0:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■TIMER:";:INPUT#1,HT$:PRINT
330 PRINT"■MINUTES:";:INPUT#1,MT$
335 PRINT:PRINT"■THE DAY MONDAY■■■■■■■";:INPUT#1,DR$:CLOSE1
340 POKE781,23:SYS59903
360 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HT$;":";MT$;":";"00"
370 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HY$;":";MY$;":";"00":GOSUB500
398 POKE781,21:SYS59903:POKE781,22:SYS59903:POKE781,23:SYS59903
400 OPEN1,0:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TIMER:";:INPUT#1,HY$:PRINT
410 PRINT"■MINUTES:";:INPUT#1,MY$
415 CLOSE1
420 POKE781,23:SYS59903
430 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HT$;":";MT$;":";"00"
440 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HY$;":";MY$;":";"00":GOTO600
500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
510 PRINT"┌──────────────────────────────────────┐"
520 PRINT"|TO GIVE ADDRESSES TO OTHER CLOCKS F1  |"
530 PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
540 GETAL$
550 IFAL$="■"THEN398
560 IFAL$="■"THEN10
570 GOTO540
600 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
610 PRINT"┌──────────────────────────────────────┐"
620 PRINT"|PLEASE PRESS (F1) TO RETURN TO MENU   |"
630 PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
631 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HT$;":";MT$;":";"00"
632 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"HY$;":";MY$;":";"00"
640 GETBL$
650 IFBL$="■"THEN10
670 GOTO640
1000 PRINTCHR$(147)
1001 REM ****ALARM FOR HOURS****
1010 PRINT"■■┌──────────────────────────────────────┐"
1020 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
1030 PRINT"└──────────────────────────────────────┘"
1032 IFWO$<>""THEN1100
1035 OPEN1,0
1040 PRINT"■■WORKS:";:INPUT#1,WO$
1050 IFHY$="00"ANDMY$="00"THENCLOSE1:GOSUB1100
1060 PRINT"■■■■■■■WORKS:";:INPUT#1,WA$:CLOSE1
1100 PRINT"■■■■    ■■┌──────────────────────────┐"
1110 FORX=0TO4:PRINT"    ■■|                          |""■■ ■":NEXT
1120 PRINT"    ■■└──────────────────────────┘""■■ "
```

```
1130 PRINT"     ▩                                              ■|"
1140 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ    ▩■|┌──────────────────────────────────────┐"
1150 FORX=0TO4:PRINT"   ▩■|                                    |""▩■ ■|":NEXT
1160 PRINT"   ▩■|└──────────────────────────────────┘""▩■ "
1170 PRINT"     ▩                                              ■|"
1180 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▶▶▩I HAVE TO "WO$
1190 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▶▶▩AT "HT$;":";MT$;":";"00"
1200 IFHY$="00"ANDMY$="00"THEN1300
1210 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▶▶▩I HAVE TO "WA$
1220 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▶▶▩AT "HY$;":";MY$;":";"00"
1300 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ┌─────────────────────────────────┐"
1310 PRINT"|ALARM SYSTEM OPENS WITH (F5) FUNCTION|"
1320 PRINT"└─────────────────────────────────────┘"
1330 GETO$
1340 IFO$="■"THEN1500
1350 IFO$="■"THEN10
1360 GOTO1330
1500 POKE781,21:SYS59903:POKE781,22:SYS59903:POKE781,23:SYS59903
1510 INPUT"▯HOURS ";H$:POKE781,23:SYS59903
1520 INPUT"▯MINUTES ";M$:POKE781,23:SYS59903:TI$=H$+M$+"00"
1525 INPUT"▯1ST OR 2ND ";ND$:POKE781,23:SYS59903
1527 INPUT"▯THE DAY ";DY$:POKE781,23:SYS59903
1530 PRINT"Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ┌──────────────────────────────────┐"
1550 PRINT"| "TI$"   ←  ALARM AT THE BIG CHART  |"
1560 PRINT"└──────────────────────────────────┘"
1600 GOTO12000
2000 :
2005 PRINTCHR$(147)
2010 PRINT"▯▩┌──────────────────────────────────┐"
2020 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
2030 PRINT"└──────────────────────────────────┘"
2050 PRINT"Sᴅᴅᴅ ▩┌──────────────┐""▶▶▶▶▶▩┌──────────────┐"
2060 FORX=0TO9:PRINT" ▩|              |""▩ ▯""▶▶▶▶▶▩|              |""▩ ▯":NEXT
2070 PRINT" ▩└──────────────┘""▩ ▯""▶▶▶▶▶▩└──────────────┘""▩ ▯"
2080 PRINT"▶▶▩                 ""▶▶▶▶▶▩                     ▯"
2090 PRINT"▯Sᴅᴅᴅᴅ▶▶▶▩CATALOGUE▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶CATALOGUE"
2091 PRINT"▯Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▩SAVE TIMER▶▶▶▶▶▶▶▶▶LOAD TIMER"
2092 PRINT"▯Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▩DISK SAVE▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶DISK LOAD"
2093 PRINT"▯Sᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▶▶▩DELETE    ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶PRINTER II"
2100 GOSUB60000
2110 GETR$
2120 IFR$="■"THENFORT=80TO240:POKEV0+4,T:POKEV0+5,180:NEXT:GOTO2200
2125 IFR$="■"THENFORT=0TO100:POKEV0+21,0:POKEV0+21,4:NEXT:GOTO3500
2130 GOTO2110
2200 PRINTCHR$(147):POKE53248+21,0:POKE646,7
2210 PRINT"▯┌──────────────────────────────────┐"
2220 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
2230 PRINT"└──────────────────────────────────┘"
2240 PRINTSPC(15)"■ᴅ▩┌──────────────┐"
2250 FORX=0TO10:PRINTSPC(15)"▩|              |":NEXT
2260 PRINTSPC(15)"▩└──────────────┘"
2270 PRINT"S"SPC(13)"ᴅᴅᴅᴅᴅ▩┌──────────────────┐"
2280 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"▩|                  |":NEXT
2290 PRINTSPC(13)"▩└──────────────────┘"
2300 PRINT"S"SPC(11)"ᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▩┌──────────────────────┐"
2310 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"▩|                      |":NEXT
2320 PRINTSPC(11)"▩└──────────────────────┘"
2330 PRINT"S"SPC(12)"ᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▩CASSETTE OUTPUT"
2340 PRINT"S"SPC(13)"ᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▩1) LOAD BLOCKS"
2350 PRINT"S"SPC(13)"ᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▩2) MAIN MENU"
2360 PRINT"S"SPC(13)"ᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅᴅ▩3) CHANGE "
2370 GETTY$
2380 IFTY$="1"THEN3000
```

ΕΦΘΑΣΕ

το ΝΕΟ-ΔΥΝΑΜΙΚΟ
Λειτουργικό Σύστημα για τον C64 και 128*

THE FINAL CARTRIDGE III®

...ΔΕΝ ΚΑΝΕΙ !!!!
Αυθεντική Δήλωση Κατόχου Final Cartridge III

ΚΑΙ ΤΙ...

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΠΛΟ...

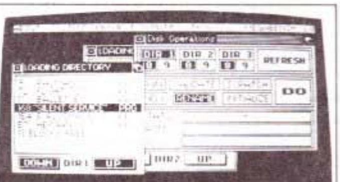
...με πραγματικά εύκολη χρήση προκαθωρισμένων ή όχι Windows και Pull Down Menus με χρήση Mouse, Joystick ή και Keyboards.

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΕΥΧΡΗΣΤΟ...

...με 60 καινούργιες Commands & Functions και το σπουδαιότερο δεν χρησιμοποιεί καθόλου μνήμη.

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ...

... γιατί έχει ενσωματωμένο Word Processor (80 στήλες) με χαρακτήρες που μπορούν να κατασκευασθούν.



ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ...

...γιατί μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε Πριντερ συμβατό ή όχι με τον Commodore 64

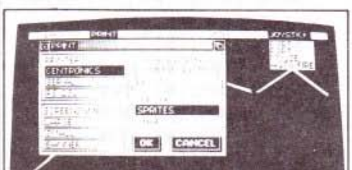
ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΟ...

... γιατί διαθέτει 2 Diskloaders και είναι 15 ή 25 φορές (με ειδικό Formatting) ταχύτερο που κάνει τον Computer σας να μοιάζει με Amiga.
Διαθέτει επίσης Tape Turbo 10-15 ταχύτερο από τα συνηθισμένα (Load-save).

ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΞΙΟΠΙΣΤΟ...

... γιατί είναι το μόνο Λειτουργικό Σύστημα που Σέβεται Εσάς και τον Computer σας και το μόνο που πραγματοποιεί ότι υπόσχεται.

Και βέβαια αυτά και πολλά άλλα θα τα ανακαλύψετε μόνοι σας στο Ελληνικό Manual.

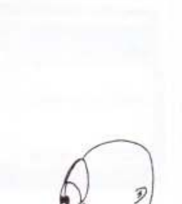


ΕΓΓΥΗΣΙΣ 12 ΜΗΝΩΝ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ

GEDICO® Ε.Π.Ε.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 33 Τ.Κ. 11742 ΑΘΗΝΑΙ
ΤΗΛ. 9227476 – 9025775

*Εργάζεται και με τον C128 στην C64 Mode

```
2390 IFTY$="2"THENGOSUB10
2395 IFTY$="3"THEN2400
2398 GOTO2370
2400 :
2430 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
2440 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"▮|                     |":NEXT
2450 PRINTSPC(13)"▮└─────────────────────┘"
2460 PRINT"▮"SPC(11)"▮▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
2470 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"▮|                     |":NEXT
2480 PRINTSPC(11)"▮└─────────────────────┘"
2490 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮DRIVE'S OUTPUT "
2500 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮1) LOAD BLOCKS"
2510 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮2) MAIN MENU"
2520 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮3) CHANGE "
2525 GETYU$
2530 IFYU$="1"THEN20000
2540 IFYU$="2"THENGOSUB10
2550 IFYU$="3"THEN2600
2560 GOTO2525
2600 :
2610 PRINT"▮"SPC(15)"▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
2620 FORX=0TO10:PRINTSPC(15)"▮|                     |":NEXT
2630 PRINTSPC(15)"▮└─────────────────────┘"
2640 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
2650 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"▮|                     |":NEXT
2660 PRINTSPC(13)"▮└─────────────────────┘"
2670 PRINT"▮"SPC(11)"▮▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
2680 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"▮|
2690 PRINTSPC(11)"▮└─────────────
2700 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮PRINTER OUTPUT"
2710 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮1) PRINT TIME"
2720 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮2) PRINT WORK"
2730 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮3) PRINT ALL"
2735 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮4) MAIN MENU"
2740 GETRY$
2750 IFRY$="1"THEN8000
2760 IFRY$="2"THEN8500
2770 IFRY$="3"THEN9000
2775 IFRY$="4"THENGOSUB10
2780 GOTO2740
3000 PRINTSPC(18)"▮▮▮PLAY"
3010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:POKE646,0:OPEN1,1,0:POKE646,7
3060 INPUT#1,HT$
3070 INPUT#1,MT$
3080 INPUT#1,HY$
3090 INPUT#1,MY$
3100 INPUT#1,DR$
3112 INPUT#1,WO$
3114 INPUT#1,WA$
3120 CLOSE1:GOTO2200
3500 PRINTCHR$(147):POKE53248+21,0:POKE646,7
3510 PRINT"▮┌─────────────────────────────────────┐"
3520 PRINT"|COMMODORE 64 ALARM DIRECTORY "MI$"|"
3530 PRINT"└─────────────────────────────────────┘"
3540 PRINTSPC(15)"▮▮▮┌─────────────────────┐"
3550 FORX=0TO10:PRINTSPC(15)"▮|                     |":NEXT
3560 PRINTSPC(15)"▮└─────────────────────┘"
3570 PRINT"▮"SPC(13)"▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
3580 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"▮|                     |":NEXT
3590 PRINTSPC(13)"▮└─────────────────────┘"
3600 PRINT"▮"SPC(11)"▮▮▮▮▮▮▮▮┌─────────────────────┐"
3610 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"▮|                     |":NEXT
3620 PRINTSPC(11)"▮└─────────────────────┘"
```



```
3630 PRINT"▒"SPC(12)"▒▒▒▒▒▒▒▒CASSETTE OUTPUT"
3640 PRINT"▒"SPC(13)"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒1) SAVE BLOCKS"
3650 PRINT"▒"SPC(13)"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒2) MAIN MENU"
3700 PRINT"▒"SPC(13)"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒3) CHANGE "
3710 GETRK$
3720 IFRK$="1"THEN6000
3730 IFRK$="2"THENGOSUB10
3740 IFRK$="3"THEN4000
3750 GOTO3710
4000 GOSUB40000
4005 REM *** OPENS FILE II ***
4010 PRINTCHR$(147)
4020 OPEN2,8,2,"ALARM FILE"
4030 PRINT#4,HT$
4040 PRINT#4,MT$
4050 PRINT#4,HY$
4060 PRINT#4,MY$
4070 PRINT#4,DR$
4080 PRINT#4,WO$
4090 PRINT#4,WA$
5000 CLOSE2:GOTO2400
6000 PRINTSPC(13)"▒▒▒PLAY & RECORD"
6010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:POKE646,0:OPEN1,1,1:POKE646,7
6060 PRINT#1,HT$
6070 PRINT#1,MT$
6080 PRINT#1,HY$
6090 PRINT#1,MY$
6100 PRINT#1,DR$
6112 PRINT#1,WO$
6114 PRINT#1,WA$
6120 CLOSE1:GOTO3500
8000 OPEN4,4
8010 PRINT#4,"FIRST ALARM AT "HT$;":";MT$;":";"00"
8020 PRINT#4,"SECOND ALARM AT "HY$;":";MY$;":";"00"
8030 CLOSE4:GOTO2600
8500 OPEN4,4
8510 PRINT#4,"FIRST I HAVE TO "WO$
8520 PRINT#4,"THEN I HAVE TO "WA$
8530 CLOSE4:GOTO2600
9000 OPEN4,4
9010 PRINT#4,"ON "DR$" I HAVE TO "WO$" AT "HT$;":";MT$;":";"00"
9020 PRINT#4,"AND AT "HY$;":";MY$;":";"00"" I HAVE TO "WA$
9030 CLOSE4:GOTO2600
10000 END
12000 TE$=HT$+MT$+"00"
12001 REM ****ALARM RINGER****
12002 IFDR$<>DY$THEN10
12010 TM$=HY$+MY$+"00"
12030 M=INT(VAL(MID$(TI$,3,2))+0.8)*3/5
12040 H=2*VAL(MID$(TI$,1,2))
12045 IFND$="1"THENIFTI$>=TE$THEN50000
12046 IFND$="2"THENIFTI$>=TM$THEN50000
12050 IFM>=30THENH=H+1
12060 IFH>=24THENH=H-24
12070 IFM=0THENM=1
12120 PRINT"▒▒";
12160 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
12170 DT$=TI$
12180 FORI=1TOLEN(DT$):PRINTMID$(DT$,I,1);"▒▒";:NEXT
12190 GOTO12030
20000 REM *** OPENS FILE II ***
20010 PRINTCHR$(147)
20030 OPEN2,4,2,"ALARM FILE"
```

```
20040 INPUT#2,HT$
20050 INPUT#2,MT$
20060 INPUT#2,HY$
20070 INPUT#2,MY$
20080 INPUT#2,DR$
20090 INPUT#2,WO$
20100 INPUT#2,WA$
20110 CLOSE2:GOTO2400
29900 END
30000 PRINTCHR$(147):BN$="ARE YOU SURE SIR ?"
30010 FORR=0TO18:PRINTLEFT$(BN$,R)"■":NEXT
30020 INPUT"ARE YOU SURE SIR    YES■■■■■■";XR$
30030 IFXR$="YES"THENSYS64738
30040 GOTO10
30900 END
40000 :
40010 PRINT"■"SPC(13)"■■■■■■■┌──────────────────────────┐"
40020 FORX=0TO10:PRINTSPC(13)"■│                          │":NEXT
40030 PRINTSPC(13)"■└──────────────────────────┘"
40040 PRINT"■"SPC(11)"■■■■■■■■┌──────────────────────────┐"
40050 FORX=0TO10:PRINTSPC(11)"■│                          │":NEXT
40060 PRINTSPC(11)"■└──────────────────────────┘"
40070 PRINT"■"SPC(13)"■■■■■■■■■DRIVE'S OUTPUT "
40080 PRINT"■"SPC(13)"■■■■■■■■■■■■1) SAVE BLOCKS"
40090 PRINT"■"SPC(13)"■■■■■■■■■■■■■■2) MAIN MENU"
40100 PRINT"■"SPC(13)"■■■■■■■■■■■■■■■■3) CHANGE "
40110 GETET$
40120 IFET$="1"THEN4005
40130 IFET$="2"THENGOSUB10
40140 IFET$="3"THEN40500
40150 GOTO40110
40500 REM *** NEW PAGE ***
40510 PRINTCHR$(147):POKE646,7
40550 PRINT"■┌────────────────────────────────────────┐"
40560 PRINT"│                                        │"
40570 PRINT"└────────────────────────────────────────┘"
40600 LL=25
40610 QW$="                         I AM DELETEING ALL YOUR DATA...."
40620 QW$=QW$+"TO RETURN TO THE MAIN MENU PRESS SPACE BAR......."
40625 QW$=QW$+"........SPACE BAR......SPACE BAR......SPACE BAR...."
40630 LE=LEN(QW$):LP=(40-LL)/2
40640 FORSCR=1TOLE:PRINT"■■";TAB(LP)
40645 PRINTMID$(QW$,SCR,LL)
40650 FORRCS=1TO50:NEXTRCS:NEXTSCR
40660 DR$="":DY$="":WO$="":WA$="":H$=""
40665 FORT=0TO6000
40670 GETSD$
40680 IFSD$=" "THENGOTO1
40690 NEXT:GOTO40600
50000 REM *** MUSIC ***
50001 FORTY=0TO120:V=54296:W=54276:A=54277:H=54273:L=54272
50005 POKEV,15:POKEW,33:POKEA,90:POKEH,200:POKEL,10 :FORT=0TO120:NEXT
50020 POKEW,0:NEXT:GOTO10
60000 REM ****DATA FOR SPRITE****
60010 VO=53248:POKEVO+21,4:POKE2042,13:POKEVO+41,7
60020 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
60030 POKEVO+4,80:POKEVO+5,180
60040 DATA3,0,0,7,128,0,3,192,224,1,225,224,0,241,192,0,121,192,0,127,192,3,255
60050 DATA192,7,255,192,7,207,192,1,243,192,15,253,224,15,254,224,15,159,216
60060 DATA1,239,184,7,247,112,7,254,224,7,253,192,0,11,128,0,7,0,0,0,0
60500 RESTORE:GOSUB2110

READY.
```

Καί άλλα βιβλία...

ΕΚΔΟΣΕΙΣ

COMPUPRESS

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ASSEMBLY ΓΙΑ ΤΟΥΣ ELECTRON & BBC

GRAPHICS ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM

AMSTRAD: ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΣΤΟΝ SPECTRUM

COMPU-DATA '87: ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ BUSINESS COMPUTERS

ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44
117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9238672-5
FAX 9216847
ΧΑΛΚΕΩΝ 29, 546 31
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 282663

COMPUPRESS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΒΙΒΛΙΩΝ

Πρός Εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS
Συγγρού 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

Σας στέλνω ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ... με την αξία τους

Λεξικό Ορολογίας Μικροϋπολογιστών	650 ΔΡΧ
ASSEMBLY ΓΙΑ ΤΟΥΣ ELECTRON & BBC	1.600 ΔΡΧ
Graphics και Κίνηση στον Spectrum (+ κασέτα)	1.950 ΔΡΧ
Amstrad: Χίλιες και μια δυνατότητες	1.800 ΔΡΧ
Γλώσσα Μηχανής στον Spectrum	1.400 ΔΡΧ
COMPU-DATA '87 (οδηγός αγοράς business computers)	500 ΔΡΧ

Συνολικό ποσό

ΟΝΟΜΑ ......
ΕΠΩΝΥΜΟ ......
ΠΟΛΗ ......
ΤΗΛ. ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ......
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ......
Τ.Κ. ......
ΗΜ/ΝΙΑ ......

COMMODORE

παιχνίδι

100 HACK THE SYSTEM

Το πρόγραμμα αυτό σας φέρνει αντιμέτωπους σ' ένα παιχνίδι με νούμερα, με το computer σας. Αρχίζοντας από το μηδέν προσθέτετε μία εσείς και μία το κομπιούτερ σας νούμερα από 1-10.

Όποιος φτάσει πρώτος στο 100 κερδίζει. Παίζετε πρώτος, αν όμως θέλετε, κουνώντας προς τα κάτω το joystick παίζει πρώτα το computer.

Το νούμερο που θα προσθέσετε το καθορίζετε κουνώντας το joystick (Port II) δεξιά -αριστερά και πατώντας το κόκκινο.

Προσοχή όμως: Ο αντίπαλός σας δεν παίζει τίμια. Χρησιμοποιεί ένα σύστημα που τον φέρνει πάντα κερδισμένο **εκτός** από μία και μοναδική περίπτωση που πρέπει να βρείτε και να σπάσετε έτσι το σύστημα.

Μπορεί το παιχνίδι να χαθεί για σας από την πρώτη κιόλας κίνησή σας, οπότε ανάβει η ένδειξη Mat in A, όπου A = κινήσεις που απομένουν για να χάσετε.

Το πρόγραμμα δίνει πίνακα κινήσεων, δυνατότητα αλλαγής χρωμάτων οθόνης, διακοπής παρτίδας για καινούρια αρχή κ.ά.

Καλό HACKING

Β. Σπάρταλης
Φυλής 178
11251 ΑΘΗΝΑ
Τηλ. 8649226


```
5 OO=1:OA=1
8 PRINT"█":POKE53281,OO:POKE53280,OA:POKE 13,64
9 PRINT"████████";,,,;"██ COLOURS ████████████WITH 'C' ":GOSUB 2000
10 PRINT"██████████WE ARE NOW IN : █ 0 "        ██PLAYER█        █COMPUTER":GOSUB 600
11 PRINT"██████████████████████████████":GOSUB 200
12 S$="████████████████████████YOUR MOVE":IF D>0 THEND$="█"
13 PRINT"████████████████████████COMPUTERS MOVE█":PRINT"█████████";S$;D$;X"█ +"
14 PRINT"████████████████████████████████";:GOSUB 99:PRINT"=";X+N:GOSUB750:N=X+N
15 PRINT"████████████████████████";G$;Y$;X;"+";N-X;"=";N:IF N=100 THEN GOTO 1000
16 PRINT"██████████████████
```

```
17 PRINT"SQQQQQQ]";X;"][ > ]";N;:PRINT"SQQQQQQQ]]]]]]]]]]]]]]]]]                    "
18 GOSUB 800:GOSUB350:PRINT"SQQQQQ]]]]]]]]]]]YOUR MOVE"
19 PRINT"SQQQQQQQ]]]]]]]]]]]]COMPUTERS MOVE"
20 GR$=">":GOSUB 3100
21 POKE53281,0:FORH=1TO81:POKE53280,H:NEXT:POKE53280,0A:POKE53281,00:GOSUB 700
22 PRINT"SQQQQQQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]] :]";N;"+";X-N;"=";X:UR=1:GOSUB 839
23 PRINT"SQQQQQQQ]";N;"] > ]]";X;"] ]"
25 PRINT"SQQQQQQ]]]]]]]]]]]]YOUR MOVE"
26 PRINT"SQQQQQQQ]]]]]]]]]]]COMPUTERS MOVE"
27 PRINT"SQQQQQQQQQQ]WE ARE NOW IN : ]";X;"] ]"
28 PRINT"SQQQ]FIRE]]]]]BUTTON"
29 IFD>0 THENPRINT"]";:FORH=1TO4:PRINT"]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]                    "
NEXT
30 IF X<100 THEN  PRINT;S$;"]]]]]]]]]]]]]                    "
31 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]";G$;N;"+";X-N;"=";X:G$=G$+"]"
32 IF X-N>10 THEN GOSUB 700
34 IF X=100 THEN 390
35 GOTO 13
99 N=1
100 GR$="<":GOSUB3100:XT%=PEEK(56320) AND 31
101 XI=SGN(XT% AND 4)-SGN(XT% AND 8):IF UR<>0 THEN 103
102 YI=SGN(XT%AND1)-SGN(XT%AND2):IFD=0ANDYI<>0THENN=0:X=1:Y$="[]":J$="]":GOTO320
103 FB=1-SGN(XT% AND 16):IF FB=1 THEN UR=1:PRINT"SQQQ]FIRE]]]]]BUTTON"
104 IF XI=1 AND N<10 THEN N=N+1
105 IF XI=-1 AND N>1 THEN N=N-1
106 PRINT"SQQQQQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]";:PRINT"]:]]]]]";N;"] ";
107 IF J$<>"]" THEN J$=J$+"]"
108 IF FB=1 THEN RETURN
110 GETA$:IF UU=0 AND UR<>0 THEN UU=1:GOSUB 3000
111 IF A$="C" THEN GOSUB 1100
112 IF A$="E" THEN RUN
199 GOTO 100
200 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQ ┌──────┬──────┐
201 FORH=0TO9:PRINT" |                  |                    |":NEXT H
210 PRINT" └─────────┴──────────┘
300 RETURN
390 POKE 53281,0:POKE 53280,0:IF X-N<10 THEN T$="]"
400 IF D=9 THEN T$=T$+"[]"
403 PRINT"]";:FORA=1TO4:PRINT"]]]]]]]]]                                        ":NEXTA
405 FORA=1TO6:PRINT"SQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]I AM THE]]]]]]]]]]]]*WINNER*":FORH=1TO250:NE
XT
406 PRINT"SQ]]]]]]]]]]]]]]]]]]I AM THE]]]]]]]]]]]]♥WINNER♥":FOR H=1 TO250:NEXTH: NEXT
499 WAIT 56320,16,16
500 RUN
600 PRINT"     ]          ]──────────
601 PRINT"              ]]JOYSTICK LEFT]]    ]]
602 PRINT"              ]]]  ]JOYSTICK RIGHT]
603 PRINT"                ──────────────
605 PRINT"]]┌──────┬──────────┬──────┐
606 PRINT"| ]FIRE] ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]] ]JOYSTICK] |
607 PRINT"| ]BUTTON] ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]] ]DOWHN]   |
608 PRINT"└──────┴──────────┴──────┘
610 RETURN
700 IF X-N>D*10 THEN X=(INT(10*RND(1))+1)+N
702 RETURN
750 D=D+1
751 RETURN
800 IF X<12 THEN X=12:RETURN
801 IF X<23 THEN X=23:RETURN
802 IF X<34 THEN X=34:RETURN
```

```
803 IF X<45 THEN X=45:RETURN
804 IF X<56 THEN X=56:RETURN
805 IF X<67 THEN X=67:RETURN
806 IF X<78 THEN X=78:RETURN
807 IF X<89 THEN X=89:RETURN
808 IF X<100 THEN X=100:RETURN
850 IF X=N THEN X=X+(INT(10*RND(1))+1)
851 IF X-N<1 THEN X=X-11:GOSUB 800:GOTO 18
852 RETURN
899 IF VA>0 THEN VA=VA+1:GOTO 902
900 FOR H=1 TO 100 STEP 11:VA=VA+1:IF X=H THEN 902
901 NEXT H:IF VA=10 THEN VA=0
902 IF VA>0 THEN PRINT"████████████████████████████████████MAT IN";10-VA;"███"
905 RETURN
1000 FORH=1TO1000:NEXT:PRINT"██":POKE 53281,14:POKE53280,14
1001 PRINT"██████████████████████CONGRATUALATIONS"
1002 PRINT"███████████PRESS RED BUTTON"
1003 PRINT"███████████ TO PLAY AGAIN█ ●"
1004 FORH=1TO255:POKE53280,H
1005 XT%=PEEK(56320) AND 31:FB=1-SGN(XT%AND16):IFFB=1THENRUN
1006 NEXT:GOTO 1004
1100 PRINT"██████████████████████████████PAPER :";
1101 XT%=PEEK(56320) AND 31
1102 XI=SGN(XT% AND 4)-SGN(XT% AND 8)
1103 FB=1-SGN(XT% AND 16):IF FB=1 THEN 1110
1104 IF OO=0 OR OO=2 THEN OO=OO+1:IF XI=-1 THEN OO=OO-2:IF OO=-1 THEN OO=+1
1105 IF OO=5 OR OO=6 THEN OO=OO+1:IF XI=-1 THEN OO=OO-2
1106 IF XI=1 AND OO<15 THEN OO=OO+1
1107 IF XI=-1 AND OO>0 THEN OO=OO-1
1108 IF OO>-1 AND OO<16 THEN PRINT"██████████████████████████████████████";OO;"█ █"
1109 GOTO 1101
1110 PRINT"████████████████████████████████████████████BORDER :";
1111 XT%=PEEK(56320) AND 31
1112 XI=SGN(XT% AND 4)-SGN(XT% AND 8)
1115 IF XI=1 AND OA<15 THEN OA=OA+1
1116 IF XI=-1 AND OA>0 THEN OA=OA-1
1117 IFOA>-1ANDOA<16THENPRINT"████████████████████████████████████████████████████████";OA;
█ █"
1118 BB=1-SGN(XT% AND 16):IF BB=1 THEN RR=RR+1:IF RR=2 THEN 1120
1119 GOTO 1111
1120 RR=0:PRINT"████████████████████████████                          █"
1121 POKE 53281,OO:POKE 53280,OA:RETURN
2000 PRINT"██████████";,,,;"██/█ █████//████/////////////██████████/////////█████";
2001 PRINT"///█████//████/"
2010 PRINT"████████████████████████ ██ E██████ ██ █+N██████ ██ D██████////
//";
2011 PRINT"███████////██████///█████//████//████/█"
2100 RETURN
3000 PRINT"█";:FORH=1TO4:PRINT"██████████████████████████████████                ":NEXT:RET
URN
3100 PRINT"████████████████████████████████";GR$:RETURN
3200 GR$=">":GOSUB 3100
3201 POKE53281,0:FORH=1TO81:POKE53280,H:NEXT:POKE53280,OA:POKE53281,OO
3203 GOTO 22
READY.
```

ΤΕΛΟΣ

100-HACK THE SYSTEM = 18 BLOCKS(IN DISK)

QL

εφαρμογη

MICRODRIVE MANAGER

Το MICRODRIVE MANAGER είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κάνει ορισμένες χρήσιμες εργασίες όπως π.χ.: αντιγραφή ή σβήσιμο προγράμματος με ιδιαίτερη ευκολία.

Παράλληλα υπάρχει HELP option και βέβαια έξοδος απ' το πρόγραμμα (μ' αυτήν την επιλογή γίνεται "NEW").

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

100-130	: Αρχική οθόνη.
140-230	: Χρήσιμες πληροφορίες για κάθε εργασία που κάνει το πρόγραμμα.
240-340	: MENU
350-380	: Έξοδος απ' το πρόγραμμα. (EXIT).
390-520	: Σβήσιμο ενός προγράμματος (DELETE).
530-680	: Αντιγραφή ενός προγράμματος (COPY).
690-880	: Αλλαγή ονομασίας ενός προγράμματος (RENAME)
890-1000	: Φορμάρισμα μικροκασέτας (FORMAT)
1010-1100	: DIRECTORY μιας μικροκασέτας.
1110-1150	: "HELP"

ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΤΑΣΟΣ

```
100 MODE 8
110 PAPER 7:PAPER #0,0:BORDER #0,4,0:BORDER 4,7:INK#0,7:INK 0:CLS#0:CLS
120 LET s$="   %%% MICRODRIVE MANAGER %%% ":FOR A=3 TO 30:BEEP 100,10:INK 7:STRI
P 0:AT 7,A:UNDER 1:PRINT s$(A):NEXT A:LET z$="      . BY T.J.STAVROPOULOS ":FOR M
=7 TO 27:BEEP 100,10:AT 9,M:PRINT z$(M):NEXT M
130 UNDER 0:STRIP 4:AT 17,9:INK 6:FLASH 1:PRINT"Press any key...":FLASH 0:x$=INK
EY$(-1):BEEP 5000,1000:GO TO 240
140 STRIP 7:CLS:INK 0:CSIZE 0,1:INK 2:PRINT "1) DIRECTORY(mdv1 or mdv2):":CSIZE
0,0:INK 0:PRINT"Directory is something quite usefull for you because you can see
 the      programs that a cartridge contains and be sure of the files which need
to be copied, deleted or renamed.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT:PRINT"     Press any
 key to continue...     ":a$=INKEY$(-1):STRIP 7:BEEP 5000,1000
150 RETurn
160 STRIP 7:CLS:CLS#0:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"2) DELETE A FILE(mdv1 or mdv2):":INK
 0:CSIZE 0,0:PRINT"This command allows you to erase        unwanted files from the
 cartridge,which makes the sectors available     for new information.":INK 4:STRI
P 0:PRINT:PRINT:PRINT"     Press any key to continue...     ":f$=INKEY$(-1):BEEP 5
000,1000
170 RETurn
```

```
180 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"3) COPY A FILE:":INK 0:CSIZE 0,0:PRINT"Cop
y allows you to copy a file from mdv1 to mdv2 and opposite. This is a very impor
tant command due to the  fact that it creates copies of a    particular program.
 This means that when you loose a program you won't  have to  write it again, be
cause you'll have it on another cartridge.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT:PRINT"
Press any key to continue...          ":a$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000
190 RETurn
200 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"4) RENAME A FILE(mdv1 or mdv2):":INK 0:CSI
ZE 0,0:PRINT"This command's aid,is to change the name of a file once it is on th
e    microdrive directory.":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT:PRINT"     Press any key to
 continue...      ":f$=INKEY$(-1):BEEP 5000,1000
210 RETurn
220 STRIP 7:CLS:INK 2:CSIZE 0,1:PRINT"5) FORMAT A CARTRIDGE(mdv1):":INK 0:CSIZE
0,0:PRINT"This command is necessary when using a cartridge for the first time.(I
f a cartridge hasn't been formated     then it can't be used).Note that   this c
ommand erases the entire      cartridge,so you should be carefull when using it.
":INK 4:STRIP 0:PRINT:PRINT:PRINT"     Press any key to continue...     ":d$=INKEY
$(-1):BEEP 5000,1000
230 RETurn
```

```
240 PAPER 7:PAPER#0,0:BORDER#0,4,0:BORDER 4,7:INK#0,7:INK 0:CLS#0:CLS:STRIP 7
250 CSIZE 3,1:AT 0,4:UNDER 1:PRINT"MICRODRIVE MANAGER":AT 1,11:INK 3:CSIZE 0,0:P
RINT"MENU":UNDER 0:CSIZE 1,1:INK 0:PRINT"Choises:"
260 INK 2:CSIZE 0,0:AT 6,4:PRINT "1) DIRECTORY.":AT 8,4:PRINT "2) DELETE A FILE.
":AT 10,4:PRINT"3) COPY A FILE.":AT 12,4:PRINT "4) RENAME A FILE.":AT 14,4: PRIN
T"5) FORMAT A CARTRIDGE.":AT 16,4:PRINT"6) ESCape.":AT 18,4:PRINT"7) HELP."
270 INK #0,7:PRINT#0:PRINT#0,"Your choise (1,2,3,4,5,6 or 7) ? ";:INPUT#0, c$
280 IF c$="" THEN GO TO 270
290 IF c$="1" THEN directory
300 IF c$="2" THEN DEL
310 IF c$="3" THEN COP
320 IF c$="4" THEN rename
330 IF c$="5" THEN form:ELSE IF c$="6" THEN ender:ELSE IF c$="7" THEN help
340 IF c$ <>"1" OR c$ <>"2" OR c$ <>"3" OR c$ <>"4" OR c$ <>"5" OR c$ <>"6" OR c
$<>"7" THEN GO TO 240
```

```
350 DEFine PROCedure ender
360 INK 1:CLS:AT 7,6:PRINT"ARE YOU SURE (Y/N) ? ";:INPUT YN$
370 IF YN$="Y" OR YN$="y" THEN CLS:NEW:ELSE IF YN$="n" OR YN$="N" THEN GO TO 240
:ELSE GO TO 360
380 END DEFine ender
```

```
390 DEFine PROCedure DEL
400 f=0
410 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT"Place the cartridge in...( ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv
1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv2";:UNDER 0;:INK 1:PRINT
" ) ";:INPUT q$
420 IF q$="mdv1" OR q$="MDV1" THEN f=2:PRINT "Press any key to continue...":a$=I
NKEY$(-1)
430 IF q$="mdv2" OR q$="MDV2" THEN f=1:PRINT "Press any key to continue...":s$=I
NKEY$(-1)
440 IF f=0 THEN GO TO 240
450 CLS:PRINT"Which file do you want to delete? ";:INPUT f$
460 PRINT "Are you sure? ";:INPUT d$
470 IF d$="NO" OR d$="no" THEN GO TO 450
480 IF d$="YES" OR d$="yes" THEN PRINT "Press any key to delete the file...":a$=
INKEY$(-1):ELSE GO TO 240
490 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...PROGRAM DELETION IS IN PROGRESS."
500 IF f=2 THEN DELETE "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New direc
tory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
510 IF f=1 THEN DELETE "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New direc
tory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
520 END DEFine DEL
530 DEFine PROCedure COP
540 f=0
550 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "Place the master cartridge in...( ";:INK 2;:UNDER 1:P
RINT"mdv1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or ";:INK 2;:UNDER 1:PRINT"mdv2 ";:UNDER 0;:IN
K 1:PRINT") ";:INPUT gh$
560 IF gh$="MDV1" OR gh$="mdv1" THEN f=2
570 IF gh$="mdv2" OR gh$="MDV2" THEN f=1
580 IF f=0 THEN GO TO 240
590 PRINT"Press any key to continue...":a$=INKEY$(-1)
600 CLS:PRINT "Which file do you want to copy?      ";:INPUT f$
610 PRINT"Are you sure? ";:INPUT a$
620 IF a$="NO" OR a$="no" THEN GO TO 600
630 IF a$="yes" OR a$="YES" THEN PRINT "Press any key to copy the file...":ELSE
GO TO 240
640 x$=INKEY$(-1)
650 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...COPYING IS IN PROGRESS"
660 IF f=1 THEN COPY "mdv2_"&f$ TO "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#
0,"New directory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
670 IF f=2 THEN COPY "mdv1_"&f$ TO "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#
0,"New directory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
680 END DEFine COP
```

```
690 DEFine PROCedure rename
700 f=0
710 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "Place the cartridge in...( ";:UNDER 1;:INK 2:PRINT"md
v1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT "or";:UNDER 1;:INK 2:PRINT" mdv2 ";:UNDER 0;:INK 1:PR
INT") ";:INPUT xc$
720 IF xc$="mdv1" OR xc$="MDV1" THEN f=2
730 IF xc$="mdv2" OR xc$="MDV2" THEN f=1
740 IF f=0 THEN GO TO 240
750 PRINT"Press any key to continue...":a$=INKEY$(-1)
760 CLS:PRINT "Which file is to be renamed? ";:INPUT f$
770 PRINT "Are you sure? ";:INPUT z$
780 IF z$="NO" OR z$="no" THEN GO TO 760
790 IF z$="YES" OR z$="yes" THEN GO SUB 800:ELSE GO TO 240
800 CLS:PRINT "Which is the new name you want to give to the program? ";:INPUT t
$
810 PRINT "Are you sure? ";:INPUT n$
820 IF n$="NO" OR n$="no" THEN GO TO 800
```

```
830 IF n$="yes" OR n$="YES" THEN GO SUB 840:ELSE GO TO 240
840 PRINT "Press any key to rename the program...":a$=INKEY$(-1)
850 CLS:AT 8,0:PRINT"PLEASE WAIT...THE PROGRAM WILL BE RENAMED."
860 IF f=2 THEN COPY "mdv1_"&f$ TO "mdv1_"&t$:DELETE "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE
25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for cartridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
870 IF f=1 THEN COPY "mdv2_"&f$ TO "mdv2_"&t$:DELETE "mdv2_"&f$:DIR mdv2_:PAUSE
25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for cartridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
880 END DEFine rename
```

```
890 DEFine PROCedure form
900 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT "PLACE THE CARTRIDGE TO BE FORMATED IN mdv1.Press any
key to continue..."
910 a$=INKEY$(-1)
920 CLS:PRINT"What name do you want to give to the cartridge which will be forma
ted? ";:INPUT f$
930 IF LEN(f$)>10 THEN PRINT "Too long.The name of the cartridge must be less th
an ten letters.":PRINT"Press any key to continue...":f$=INKEY$(-1):GO TO 920:ELS
E GO TO 940
940 PRINT"Are you sure? ";:INPUT d$
950 IF d$="NO" OR d$="no" THEN GO TO 920
960 IF d$="yes" OR d$="YES" THEN GO SUB 970:ELSE GO TO 240
970 PRINT"Press any key to format the           cartridge...":a$=INKEY$(-1)
980 CLS:AT 8,0:PRINT "PLEASE WAIT...THE CARTRIDGE IS IN PROCESS TO FORMAT."
990 FORMAT "mdv1_"&f$:DIR mdv1_:PAUSE 25:INK #0,7:PRINT#0,"New directory for car
tridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
1000 END DEFine form
```

```
1010 DEFine PROCedure directory
1020 f=0
1030 CLS:CLS#0:INK 1:PRINT"Where do you want the directory (in ";:UNDER 1;:INK 2
:PRINT"mdv1 ";:UNDER 0;:INK 1:PRINT"or";:UNDER 1;:INK 2:PRINT" mdv2";:UNDER 0;:I
NK 1:PRINT")? ";:INPUT e$
1040 IF e$="MDV2" OR e$="mdv2" THEN f=1
1050 IF e$="mdv1" OR e$="MDV1" THEN f=2
1060 IF f=0 THEN GO TO 240
1070 PRINT "Press any key for the cartridge directory...":d$=INKEY$(-1)
1080 IF f=2 THEN  INK #0,7:CLS:DIR mdv1_:PAUSE 25:PRINT #0,"Directory for the ca
rtridge(in mdv1)":PAUSE 1500:GO TO 240
1090 IF f=1 THEN INK #0,7:CLS:DIR mdv2_::PAUSE 25:PRINT#0,"Directory for the car
tridge(in mdv2)":PAUSE 1500:GO TO 240
1100 END DEFine directory
1110 DEFine PROCedure help
1120 CLS#0:CLS:INK 4:CSIZE 0,1:AT 0,12:PRINT"-- HELP --"
1130 CSIZE 0,0:INK 0:AT 4,1:PRINT"DELETE A PROGRAM    - PRESS < F1 >":AT 6,1:PRIN
T"COPY A PROGRAM      - PRESS < F2 >":AT 8,1:PRINT"RENAME A PROGRAM    - PRESS < F
3 >":AT 10,1:PRINT"FORMAT A CARTRIDGE - PRESS < F4 >":AT 12,1:PRINT"DIRECTORY
     - PRESS < F5 >"
1140 IQ$=INKEY$(-1):IF KEYROW(0)=2 THEN GO SUB 160:ELSE IF KEYROW(0)=8 THEN GO S
UB 180:ELSE IF KEYROW(0)=16 THEN GO SUB 200:ELSE IF KEYROW(0)=1 THEN GO SUB 220:
ELSE IF KEYROW(0)=32 THEN GO SUB 140:ELSE GO TO 240
1150 END DEFine help
```

BBC

BOXING

Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίχτες που ο καθένας παίρνει τον μαύρο ή τον άσπρο boxer. Οι παίχτες καθώς και το ριγκ φαίνονται από πάνω.
Σκοπός σας να δώσετε όσες περισσότερες γροθιές μπορείτε στον αντίπαλο στο χρονικό διάστημα των δύο (2) λεπτών. Για κάθε γροθιά παίρνετε δύο βαθμούς και αν κατορθώσετε να μαζέψετε 150 βαθμούς πριν εξαντληθεί ο χρόνος τότε ο αντίπαλός σας βγαίνει νοκ άουτ (K 0). Αφού τελειώσει ο αγώνας ανακηρύσσεται ο νικητής. Πατήστε μετά από λίγο ένα οποιοδήποτε πλήκτρο για να ξαναρχίσετε.

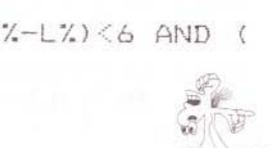
Ένα σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι, όταν ο αντίπαλος ρίχνει μια γροθιά, εσείς δεν μπορείτε να κάνετε το ίδιο συγχρόνως. Κάθε φορά που θέλετε να ρίξετε γροθιά, θα πρέπει να ξαναπατάτε το πλήκτρο.

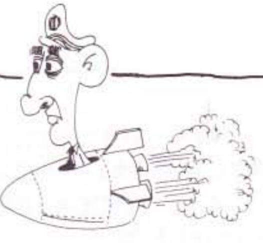
Για να πληκτρολογήσετε το παιχνίδι δώστε PAGE = & 1100 [return] NEW [return] και MODE 7 [return] για συστήματα δισκέτας και σώστε το πρόγραμμα ΠΡΙΝ το τρέξετε. Στη γραμμή 1460 αντικαταστήστε το σύμβολο της δίεσης (#) με το σύμβολο της λίρας (£). Για τον Acorn Electron συμβουλευτείτε το manual του υπολογιστή και για τις τιμές που πρέπει να δοθούν στις εντολές INKEY στην PROCgm.

Φιλικότατα
Γιάννης Λάριος

```
   10 REM ****************
   20 REM *  B O X I N G  *
   30 REM *               *
   40 REM * By J. Larios  *
   50 REM *   For PIXEL   *
   60 REM * (C) April '87 *
   70 REM ****************
   80
   90 REM Don't include these REMs into
  100 REM the program !
  110
  120 REM It runs on the BBC B/B+/Master/Master Compact
  130 REM For Acorn Electron check or change INKEY
  140 REM values in "PROCgm" procedure
  150
  160 MODE7
  170 IF PAGE>&E00 THEN PROCr
  180 MODE1
  190 *FX9,5
  200 *FX10,5
  210 *FX16,0
  220 *FX11
  230 VDU19,2,2;0;
  240 PROCins
  250 CLEAR:CLS:VDU23;8202;0;0;0;
  260 COLOUR130:COLOUR1:CLS
  270 COLOUR129:VDU28,1,30,38,10:CLS
  280 COLOUR130:VDU28,2,29,37,11:CLS
  290 VDU26:S1=0:S2=0:KO=FALSE
  300 PROCINIT
  310 X%=3:Y%=12:K%=33:L%=23:L$=L1$:R$=R1$:k%=K%:l%=L%:
x%=X%:y%=Y%
  320 PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)
  330 COLOUR1:PRINTTAB(17,2);"O":COLOUR0:PRINTTAB(10,4)
;"Player 1":COLOUR3:PRINTTAB(21,4);"Player 2"
  340 PROCsc
  350 TIME=0
  360 REPEAT:PROCgm
  370 PROCp
  380 IFX%<K% AND R$=R1$ GOTO430
  390 PROCp
  400 IFK%<X% AND R$=L1$ GOTO430
  410 IF X%<K% THEN PROCm(2,X%,Y%,R$):PROCm(2,K%,L%,L$)
:R$=R1$:L$=L1$:PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)
```

```
  420 IFK%<X% PROCm(2,X%,Y%,R$):PROCm(2,K%,L%,L$):R$=L1
$:L$=R1$:PROCm(0,X%,Y%,R$):PROCm(3,K%,L%,L$)
  430 PROCp:PROCp:PROCt:PROCp:UNTIL KO=TRUE OR TIME>=12
000:PROCt
  440 PROCfinal:GOTO250
  450 END
  460 DEFPROCm(c,x,y,f$)
  470 COLOURc:PRINTTAB(x,y);f$
  480 ENDPROC
  490 DEFPROCgm
  500 *FX15,1
  510 IFINKEY(-88) k%=K%:l%=L%:K%=K%-2:PROCmw
  520 IFINKEY(-73) k%=K%:l%=L%:K%=K%+2:PROCmw
  530 IFINKEY(-41) l%=L%:k%=K%:L%=L%-2:PROCmw
  540 IFINKEY(-89) l%=L%:k%=K%:L%=L%+2:PROCmw
  550 IFINKEY(-17) y%=Y%:x%=X%:Y%=Y%-2:PROCmb
  560 IFINKEY(-66) y%=Y%:x%=X%:Y%=Y%+2:PROCmb
  570 IFINKEY(-51) x%=X%:y%=Y%:X%=X%-2:PROCmb
  580 IFINKEY(-68) x%=X%:y%=Y%:X%=X%+2:PROCmb
  590 PROCp
  600 ENDPROC
  610 DEFPROCmw
  620 IFK%<3 K%=3
  630 IFK%>33 K%=33
  640 IFL%<12 L%=12
  650 IFL%>23 L%=23
  660 IF((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND (
%-X%)>=0) L%=l%
  670 IF((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND (
%-X%)>=0) L%=l%
  680 IF((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND (
%-K%)>=0) L%=l%
  690 IF((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND (
%-K%)>=0) L%=l%
  700 IF((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((L%-Y%)<6 AND (L
-Y%)>=0) K%=k%
  710 IF((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((Y%-L%)<6 AND (Y
-L%)>=0) K%=k%
  720 IF((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((L%-Y%)<6 AND (
%-Y%)>=0) K%=k%
  730 IF((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((Y%-L%)<6 AND (
%-L%)>=0) K%=k%
  740 PROCm(2,k%,l%,L$):PROCm(3,K%,L%,L$)
  750 ENDPROC
```





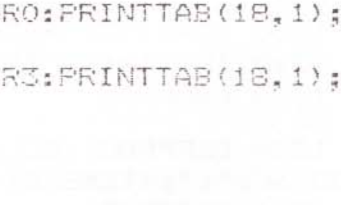
```
 760 DEFPROCmb
 770 IF X%<3 THEN X%=3
 780 IF X%>33 THEN X%=33
 790 IF Y%<12 THEN Y%=12
 800 IF Y%>23 THEN Y%=23
 810 IF ((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND
K%-X%)>=0) THEN Y%=y%
 820 IF ((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((K%-X%)<4 AND
K%-X%)>=0) THEN Y%=y%
 830 IF ((L%-Y%)<6 AND (L%-Y%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND
X%-K%)>=0) THEN Y%=y%
 840 IF ((Y%-L%)<6 AND (Y%-L%)>=0) AND ((X%-K%)<4 AND
X%-K%)>=0) THEN Y%=y%
 850 IF ((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((L%-Y%)<6 AND (
%-Y%)>=0) THEN X%=x%
 860 IF ((K%-X%)<4 AND (K%-X%)>0) AND ((Y%-L%)<6 AND (
%-L%)>=0) THEN X%=x%
 870 IF ((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((L%-Y%)<6 AND
L%-Y%)>=0) THEN X%=x%
 880 IF ((X%-K%)<4 AND (X%-K%)>=0) AND ((Y%-L%)<6 AND
Y%-L%)>=0) THEN X%=x%
 890 PROCm(2,x%,y%,R$)
 900 PROCm(0,X%,Y%,R$)
 910 ENDPROC
 920 DEFPROCsc
 930 COLOUR0:PRINTTAB(13,6);S1;" ";:COLOUR3:PRINTTAB(2
,6);S2;" ";:ENDPROC
 940 DEFPROCwp
 950 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TO1000
 960 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TO1000
 970 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1000
 980 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1000
 990 ENDPROC
1000 IF Y%<L% AND L$=L1$ THEN PROCpu(L3$,L1$):ENDPROC
1010 IF L%<Y% AND L$=L1$ THEN PROCpu(L2$,L1$):ENDPROC
1020 IF Y%<L% AND L$=R1$ THEN PROCpu(R3$,R1$):ENDPROC
1030 IF L%<Y% AND L$=R1$ THEN PROCpu(R2$,R1$):ENDPROC
1040 DEFPROCbp
1050 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TO1100
```

```
 1060 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (K%-X%)=4 THEN GO
TO1100
 1070 IF ((Y%-L%)=2 OR (Y%-L%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1100
 1080 IF ((L%-Y%)=2 OR (L%-Y%)=3) AND (X%-K%)=4 THEN GO
TO1100
 1090 ENDPROC

 1100 IF Y%<L% AND R$=R1$ THEN PROCbu(R2$,R1$)
 1110 IF L%<Y% AND R$=R1$ THEN PROCbu(R3$,R1$):ENDPROC
 1120 IF Y%<L% AND R$=L1$ THEN PROCbu(L2$,L1$):ENDPROC
 1130 IF L%<Y% AND R$=L1$ THEN PROCbu(L3$,L1$):ENDPROC
 1140 ENDPROC
 1150 DEFPROCpu(c$,f$)
 1160 PROCm(2,K%,L%,f$)
 1170 PROCm(3,K%,L%,c$)
 1180 SOUND0,-15,6,2
 1190 t%=TIME+35:REPEATUNTILTIME>=t%
 1200 PROCm(2,K%,L%,c$)
 1210 PROCm(3,K%,L%,f$):PROCm(0,X%,Y%,R$)
 1220 S2=S2+2:PROCsc
 1230 IF S2=150 THEN KO=TRUE
 1240 ENDPROC
 1250 DEFPROCbu(c$,f$)
 1260 PROCm(2,X%,Y%,f$):PROCm(0,X%,Y%,c$)
 1270 SOUND0,-15,5,2
 1280 t%=TIME+35:REPEATUNTILTIME>=t%
 1290 PROCm(2,X%,Y%,c$):PROCm(0,X%,Y%,f$):PROCm(3,K%,L%
L$)
 1300 S1=S1+2:PROCsc
 1310 IF S1=150 THEN KO=TRUE
 1320 ENDPROC

 1330 DEFPROCt:COLOUR1:PRINTTAB(18,2);(TIME DIV 6000) M
OD 60;":";(TIME DIV 100) MOD 60;" ":ENDPROC
 1340 DEFPROCins
 1350 COLOUR130:CLS:COLOUR1
 1360 PRINT'SPC(8);"I n s t r u c t i o n s"
 1370 PRINT'
 1380 PRINT" The object of the game is to hit the    op
ponent as many times as you can       within the limit
of 2 minutes."
 1390 PRINT'" If 150 points are gained before the     t
ime limit is over then there is a      Knock Out (KO)."
```

```
 1400 COLOURO:PRINT''SPC(15);"K e y s :"
 1410 PRINT'
 1420 PRINT" Player 1 : Black";:COLOUR3:PRINTSPC(4);" P
layer 2 : White"
 1430 COLOURO
 1440 PRINT" ---------------";:COLOUR3:PRINTSPC(4);" -
---------------"
 1450 COLOURO
 1460 PRINT" 'Q'  -  Up";:COLOUR3:PRINTSPC(11);"'#'  -
 Up"
 1470 COLOURO:PRINT" 'A'  -  Down";:COLOUR3:PRINTSPC(9)
;"']'  -  Down"
 1480 COLOURO:PRINT" 'D'  -  Left";:COLOUR3:PRINTSPC(9)
;"'+'  -  Left"
 1490 COLOURO:PRINT" 'F'  -  Right";:COLOUR3:PRINTSPC(8
);"'*'  -  Right"
 1500 COLOURO:PRINT" TAB  -  Punch";:COLOUR3:PRINTSPC(7
);"RETURN-  Punch"
 1510 COLOUR1
 1520 PRINT''
 1530 PRINT'SPC(8);"Press any key to start"
 1540 A=GET
 1550 ENDPROC
 1560 DEFPROCfinal
 1570 IF S1=S2 THEN COLOUR1:PRINTTAB(14,8);"No-one won!
"
 1580 IF S1>S2 THEN VDU19,0,8;0;
 1590 IF S2>S1 THEN VDU19,3,8;0;
 1600 IF S1>S2 AND KO=TRUE THEN COLOURO:PRINTTAB(18,1);
"K O"
 1610 IF S2>S1 AND KO=TRUE THEN COLOUR3:PRINTTAB(18,1);
"K O"
 1620 TIME=0:REPEATUNTILTIME>500
 1630 *FX15,1
 1640 A=GET
 1650 VDU19,0,0;0;19,3,7;0;
 1660 ENDPROC
 1670 DEFPROCp
 1680 A$=INKEY$(0)
 1690 IFASC(A$)=9 PROCbp
 1700 IFASC(A$)=13 PROCwp
 1710 ENDPROC
 1720 DEFPROCr
```



```
1730 PRINT"Relocating....."
1740 *TAPE
1750 FORI=PAGE TO TOP STEP 4
1760 !(&E00+(I-PAGE))=!I
1770 NEXT
1780 *KEYOPAGE=&E00|MO.|MRUN|M
1790 *FX138,0,128
1800 END
1810 ENDPROC
1820 DEFPROCINIT
1830 VDU23,240,3,3,15,15,15,15,15,15
1840 VDU23,241,252,252,255,255,255,255,255,255
1850 VDU23,242,15,15,3,3,0,0,0,0
1860 VDU23,243,255,255,252,252,0,0,0,0
1870 VDU23,244,0,0,0,0,255,255,255,255
1880 VDU23,245,15,15,63,63,252,252,240,240
1890 VDU23,246,240,240,252,252,255,255,255,255
1900 VDU23,247,255,255,255,255,252,252,240,240
1910 VDU23,248,255,255,63,63,15,15,0,0
1920 VDU23,249,0,0,15,15,63,63,255,255
1930 VDU23,250,240,240,252,252,63,63,15,15
1940 VDU23,251,255,255,255,255,0,0,0,0
1950 VDU23,252,0,0,0,0,252,252,255,255
1960 VDU23,253,255,255,255,255,255,255,252,252
1970 VDU23,254,15,15,15,15,15,15,3,3
1980 VDU23,255,0,0,0,0,3,3,15,15
1990 VDU23,224,192,192,240,240,240,240,240,240
2000 VDU23,225,240,240,192,192,0,0,0,0
2010 VDU23,226,63,63,255,255,255,255,255,255
2020 VDU23,227,255,255,63,63,0,0,0,0
2030 VDU23,228,0,0,0,0,255,255,255,255
2040 VDU23,229,240,240,252,252,31,31,15,15
2050 VDU23,230,0,0,240,240,252,252,255,255
2060 VDU23,231,255,255,252,252,240,240,0,0
2070 VDU23,232,15,15,63,63,255,255,255,255
2080 VDU23,233,255,255,255,255,63,63,15,15
2090 VDU23,234,15,15,63,63,252,252,240,240
2100 VDU23,235,255,255,255,255,0,0,0,0
2110 VDU23,236,255,255,255,255,255,255,63,63
2120 VDU23,237,0,0,0,0,63,63,255,255
2130 VDU23,238,0,0,0,0,192,192,240,240
2140 VDU23,239,240,240,240,240,240,240,192,192
2150 FOR I=1 TO 41
```

```
 2160 READ R
 2170 R1$=R1$+CHR$R
 2180 NEXT
 2190 DATA 228,228,226,224,10,8,8,8,8,229,9,227,225,10,
8,8,8,8,232,230,10,8,8,233,231,10,8,8,234,9,237,238,10,
8,8,8,8,235,235,236,239
 2200 FORN=1 TO 41
 2210 READ C
 2220 L1$=L1$+CHR$(C)
 2230 NEXT
 2240 DATA 240,241,244,244,10,8,8,8,8,242,243,9,245,10,
8,8,249,246,10,8,8,248,247,10,8,8,8,8,255,252,9,250,10,
8,8,8,8,254,253,251,251
 2250 FORN=1 TO 41
 2260 READ F
 2270 R2$=R2$+CHR$F
 2280 NEXT
 2290 DATA 10,228,228,226,224,10,8,8,8,8,229,9,227,225,
10,8,8,8,8,232,230,10,8,8,233,231,9,9,237,238,10,8,8,8,
8,8,235,235,235,236,239
 2300 FORN=1 TO 44
 2310 READ B
 2320 R3$=R3$+CHR$B
 2330 NEXT
 2340 DATA 9,228,228,228,226,224,10,8,8,8,8,8,8,232,230
,9,9,227,225,10,8,8,8,8,8,8,233,231,10,8,8,234,9,237,23
8,10,8,8,8,8,235,235,236,239
 2350 FORM=1 TO 44
 2360 READ Q
 2370 L2$=L2$+CHR$Q
 2380 NEXT
 2390 DATA 10,240,241,244,244,10,8,8,8,8,242,243,9,245,
10,8,8,249,246,10,8,8,8,8,8,8,255,252,9,9,248,247,10,8,
8,8,8,8,8,254,253,251,251,251
 2400 FORM=1 TO 42
 2410 READ Q
 2420 L3$=L3$+CHR$Q
 2430 NEXT
 2440 DATA 8,8,240,241,244,244,244,10,8,8,8,8,8,242,243
,9,9,249,246,10,8,8,248,247,10,8,8,8,8,255,252,9,250,10
,8,8,8,8,254,253,251,251

 2450 ENDPROC
```

TI-99/4A

εκπαιδευτικο

ΧΗΜΕΙΑ

Είναι ένα πρόγραμμα εκπαιδευτικό στον τομέα της Χημείας (σε Extended Basic). Υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτιώσεων όπως η αύξηση των στοιχείων, η αλλαγή της μουσικής επένδυσης κ.λπ., τα οποία αφήνω να τα επεξεργαστεί ο κάθε χρήστης όπως αυτός θέλει.

Οταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Θ πατάει FCTN-U

Στην αρχή, το πρόγραμμα καλωσορίζει το χρήστη και τον πηγαίνει στο menu. Εκεί καλείται να διαλέξει ανάμεσα σε πέντε διαφορετικά πράγματα στη α) Ο computer να βρει το σύμβολο ενός στοιχείου, β) Ο computer να βρει το όνομα στοιχείου, γ) να γίνει στο χρήστη τεστ σε σύμβολα στοιχείων, δ) να γίνει στο χρήστη τεστ σε ονόματα στοιχείων, και ε) τέλος παιχνιδιού.

Στο πρώτο στάδιο, ο χρήστης δίνει το όνομα ενός στοιχείου και ο computer βρίσκει το σύμβολό του. Στο δεύτερο στάδιο, ο χρήστης δίνει το σύμβολο ενός στοιχείου και ο computer βρίσκει ποιό στοιχείο είναι αυτό. Στο τρίτο στάδιο, ο χρήστης καλείται να βρει τα σύμβολα των στοιχείων που του δίνει ο computer. Στο τέταρτο στάδιο, ο χρήστης καλείται να βρει ποιού στοιχείου σύμβολο είναι αυτό που ο computer απεικονίζει. Και τέλος στο πέμπτο στάδιο ο computer αποχαιρετάει το χρήστη.

Μπακλαβάς Γρηγόρης
Παπαδιαμάντη 3
Θεσ/νίκη 54645

Δομή του προγράμματος	
10-110	Ελληνικοί χαρακτήρες
130-210	DATA Στοιχείων
230-320	PRESENTATION
330-320	MENU
550-1630	MAIN ROUTINE
1640-1670	Αποχαιρετισμός
1680-2020	Υπορουτίνα μουσικής

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Ψ πατάει SHIFT-2

Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Φ πατάει FCTN-T

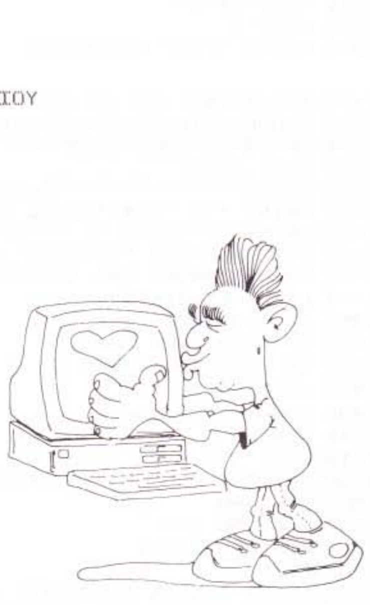
Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Π πατάει FCTN-R

Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Ρ πατάει FCTN-Z

Όταν ο χρήστης θέλει να βγάλει το Σ πατάει SHIFT-6

```
10 RANDOMIZE
20 CALL CLEAR
30 RESTORE 90
40 FOR G=1 TO 11
50 READ F,J$
60 CALL CHAR(F,J$)
70 NEXT G
80 REM DATAS
90 DATA 64,0054545438101010,68,001824424242427E,93,00107C547C101010,71,003C20202
0202020
100 DATA 74,003C00001800003C,76,0018244242424242,91,007E242424242424,92,003C2222
3C202020
110 DATA 94,003C20100810203C,95,003844447C444438,86,0038444444380070
120 GOTO 240
130 DATA AZVTO,N,AN_\AKAA,C,A\GILIO,Al,A\GO,AR,A\GY\OA,As,AABEATIO,Ca,BO\IO,B,B\
VMIO,Br,HLIO,He,_EIO,S,IVDIO,I
140 DATA KALIO,K,KAAAITE\OA,Sn,LEYKOX\YAOA,Pt,MAGGANIO,Mn,MAGNHAIO,Ms,MOLYBDOA,P
b,NAT\IO,Na,NEO,Ne,NIKELIO,Ni,OJYGONO,O
150 DATA OY\ANIO,U,[Y\ITIO,Si,\ADIO,Ra,AIDH\OA,Fe,YD\A\GY\OA,Hs,YD\OGONO,H,]_O\I
O,F,]VA]V\OA,P,XALKOA,Cu,XLV\IO,CL
160 DATA X\YAOA,Au,X\VMIO,Cr,@EYDA\GY\OA,Zn,LI_IO,Li,AT\ONTIO,Sr,BA\IO,Ba,KOBALT
IO,Co,[LOYTONIO,Pu,A\AENIKO,As,
170 DATA K\Y[TO,Kr,JENO,Xe,\ADONIO,Rn,_O\IO,Th,BIAMOY_IO,Bi,TANTALIO,Ta,]\ANKIO,
Fr,MOLYBDENIO,Mo,KAIAIO,Cs
180 DATA \OYBIDIO,Rb,TITANIO,Ti,AKANDIO,Sc,YTT\IO,Y,ZI\KONIO,Zr,A]NIO,Hf,GE\MANI
O,Ge,NIOBIO,Nb,BOL]\AMIO,W,TEXNHTIO,Tc
190 DATA \HNIO,Re,\OY_INIO,Ru,\ODIO,Rh,[ALLADIO,Pa,OAMIO,Os,I\IDIO,Ir,KADMIO,Ca,
GALLIO,Ga,INDIO,In,_ALLIO,Tl
200 REM TELOS
210 REM STOIXEIVN
220 REM
230 KALOSVRISMA
240 PRINT "KALVA H\_ATE ATO"
250 PRINT "[\OG\AMMA TOY ]ANTAATIKOY"
260 CALL MU
270 PRINT "G\HGO\H!"
280 CALL MU
290 CALL CLEAR
300 PRINT "TO [\OG\AMMA AYTO AOY DINEI TO AYMBOLO 69 XHMIKVN ATOIX-XEIVN KAI AOY
 KANEI ENA TEAT GIA NA DEIA [OAO KALA TA JE-\EIS."
310 FOR I=1 TO 1000
320 NEXT I
330 CALL CLEAR
333 PROSPAUEIA=0
336 SVSTA=0
340 PRINT "[ATA  :"
350 PRINT
```

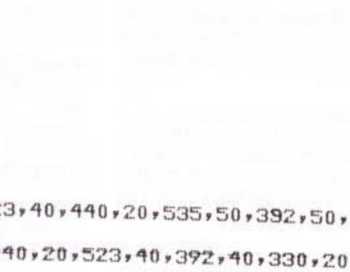
```
360 PRINT "1 GIA NA B\EIA TO ATOIXEIO"
370 PRINT
380 PRINT "2 GIA NA B\EIA TO ONOMA"
390 PRINT
400 PRINT "3 GIA NA KANEIA TEAT AE                        ATOIXEIA"
410 PRINT
420 PRINT "4 GIA NA KANEIA TEAT AE                        ONOMATA"
430 PRINT
440 PRINT "5 GIA TELOA"
450 PRINT
460 PRINT
470 PRINT
480 PRINT
490 PRINT
500 PRINT "H EKLOGH AOY :(1,2,3,4,5)"
510 CALL KEY(0,K,S)
520 IF S=0 THEN 510
530 IF (K<49)+(K>53)THEN 510
540 ON K-48 GOTO 550,730,920,1270,1640
550 CALL CLEAR
560 PRINT "DVAE TO ONOMA ENOA ATOIXEIOY  |
              |                 | "
570 INPUT G$
580 RESTORE 130
590 FOR I=1 TO 69
600 READ R$,E$
610 IF G$=R$ THEN 690
620 NEXT I
630 IF G$=R$ THEN 690
640 CALL CLEAR
650 PRINT "TO ";G$;" DEN EINAI ATH MNHMH"
660 FOR I=1 TO 600
670 NEXT I
680 GOTO 330
690 PRINT "TO ";G$;" AYMBOLIZETAI ME ";E$
700 FOR I=1 TO 600
710 NEXT I
720 GOTO 330
730 CALL CLEAR
740 PRINT "DVSE TO AYMBOLO              ENOA ATOIXEIOY
              |                 | "
750 INPUT O$
760 RESTORE 130
770 FOR I=1 TO 69
780 READ R$,E$
790 IF O$=E$ THEN 870
800 NEXT I
810 IF O$=E$ THEN 870
820 CALL CLEAR
830 PRINT "TO ";O$;" DEN YEA\XEI"
840 FOR I=1 TO 600
850 NEXT I
860 GOTO 330
870 CALL CLEAR
880 PRINT "TO ";O$;" EINAI TO "R$
890 FOR I=1 TO 600
900 NEXT I
910 GOTO 330
920 CALL CLEAR
930 L=INT(69*RND)+1
940 RESTORE 130
950 FOR I=1 TO L
960 READ R$,E$
```



```
970 NEXT I
980 PRINT "[VA AYMBOLIZETAI TO ";R$;"?"
990 INPUT O$
1000 PROSPAUEIA=PROSPAUEIA+1
1010 IF O$=E$ THEN 1150
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "~~~~~~~~~~LA_OA~~~~~~~~~~~~"
1040 PRINT "TO ";R$;" AYMBOLIZETAI ME ";E$
1050 FOR I=1 TO 600
1060 NEXT I
1070 PRINT
1080 PRINT "EXEIA ";AVSTA;" ATA ";PROSPAUEIA
1090 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO;"
1100 CALL KEY(0,K,S)
1110 IF S=0 THEN 1100
1120 IF K=79 THEN 330
1130 IF K=78 THEN 920
1140 GOTO 1100
1150 PRINT "~~~~~~~~~~~AVATO~~~~~~~~~~~~"
1160 CALL MU
1170 CALL MU
1180 SVSTA=SVSTA+1
1190 PRINT
1200 PRINT "EXEIA ";AVATA;" ATA ";PROAPAUEIA
1210 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"
1220 CALL KEY(0,K,S)
1230 IF S=0 THEN 1220
1240 IF K=79 THEN 330
1250 IF K=78 THEN 920
1260 GOTO 1220
1270 CALL CLEAR
1280 RANDOMIZE
1290 L=INT(69*RND)+1
1300 RESTORE 130
1310 FOR I=1 TO L
1320 READ R$,E$
1330 NEXT I
1340 PRINT "[IOY ATOIXEIOY                    AYMBOLO EINAI                    TO ";E$

1350 INPUT T$
1360 PROSPAUEIA=PROSPAUEIA+1
1370 IF T$=R$ THEN 1520
1380 CALL CLEAR
1390 PRINT "~~~~~~~~~~LA_OA~~~~~~~~~~~~"
1400 PRINT "TO ";E$;"EINAI TO ";R$
1410 PRINT
1420 PRINT "EXEIA ";SVSTA;" ATA "PROSPAUEIA
1430 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"
1440 CALL KEY(0,K,S)
1450 IF S=0 THEN 1440
1460 IF K=79 THEN 330
1470 IF K=78 THEN 1270
1480 GOTO 1440
1490 FOR I=1 TO 500
1500 NEXT I
1510 GOTO 310
1520 PRINT "~~~~~~~~~~~AVATO~~~~~~~~~~~~"
1530 CALL MU
1540 CALL MU
1550 SVSTA=SVSTA+1
1560 PRINT
1570 PRINT "EXEIA A;SVSTA;" ATA ";PROSPAUEIA
1580 PRINT "AKOMA ENA ATOIXEIO?"
```

```
1590 CALL KEY(0,K,S)
1600 IF S=0 THEN 1590
1610 IF K=79 THEN 330
1620 IF K=78 THEN 1270
1630 GOTO 1590
1640 CALL CLEAR
1650 PRINT "K\IMA!! TELEIVAE ENA V\AIΘ  E\OG\AMMA ANTIO!!!!!!!!!!!!!"
1660 CALL MU
1670 CALL MU
1680 SUB MU
1690 RESTORE 1980
1700 M2=30
1710 F2=7000
1720 FOR D=1 TO 56
1730 READ Q,G
1740 IF (D=1)+(D=9)+(D=13)+(D=22)+(D=27)+(D=32)+(D=40)+(D=50)+(D=57)THEN 1860
1750 IF (D=5)+(D=18)+(D=36)+(D=46)THEN 1890
1760 IF (D=12)+(D=25)+(D=28)+(D=53)THEN 1920
1770 CALL SOUND(G*7,Q,0,F2,M2)
1780 IF L=13 THEN 1830
1790 IF L=28 THEN 1830
1800 IF L=41 THEN 1830
1810 NEXT D
1820 GOTO 1990
1830 FOR W1=1 TO 100
1840 NEXT W1
1850 GOTO 1820
1860 M2=8
1870 F2=262
1880 GOTO 1770
1890 M2=8
1900 F2=349
1910 GOTO 1770
1920 M2=8
1930 T2=196
1940 GOTO 1770
1950 REM
1960 REM DATAS
1970 REM
1980 DATA 330,40,294,20,262,20,330,20,294,20,262,20,523,40,440,20,535,50,392,50,
330,40,262,40,294,50,330,40
1990 DATA 294,20,262,20,330,20, 294,20,262,40,523,40,440,20,523,40,392,40,330,20
,262,20,294,40,262,40
2000 DATA 494,40,523,20,587,40,392,40,392,40,440,20,392,40,523,40,523,40,440,40,
349,40,440,40,394,40,330,40
2010 DATA 294,20,262,20,330,20,294,20,262,40,523,40,440,20,523,40,392,40,330,20,
262,20,294,40,294,20,262,40
2020 SUBEND
2030 REM ***********************
2040 REM *   X H M E I A         *
2050 REM *                       *
2060 REM * BAKLAVAS GRHGORIOS    *
2070 REM * A.PAPADIAMANTH 3      *
2080 REM * TEL. 847-591          *
2090 REM * THESSALONIKH          *
2100 REM ***********************
```



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM+ ΜΕ ΕΞΟΔΟ MONITOR + MONITOR PHILIPS ΜΕ ΗΧΟ + KEMPSTON INTERFACE + JOYSTICK + 150 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + CURRAH SPEECH + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ. ΔΩΡΟ ΚΑΣΕΤΟΘΗΚΗ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 50.000 ΤΗΛ. 2524649 ΑΝΤΩΝΗΣ

ZX SPECTRUM+: 18000, DATA-RECORDER (autostop Counter, ηχείο): 8000, 150 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (καινούργια παιχνίδια, αντιγραφικά, εφαρμογές, εκπαιδευτικά): 8000. Ή όλα μαζί 28000!! ΔΗΜΟΣ/ΚΟ ΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΟ SANYO για computer: 11000. ΠΟΜΠΟΣ FM,25W: 10000!! ΤΗΛ. 031-697275 Ηλίας Θεσ/νίκη απόγευμα.

COMMODORE 64, drive, joystick, Philips monitor, C.ITOH printer, 25 TOP δισκέτες, τιμή τζάμπα, Βασίλης 8958746.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 + MONITOR SANYO + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ INTERFACE + 100 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + ΕΓΓΥΗΣΗ + ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ + ΚΑΛΩΔΙΑ ΤΙΜΗ ΣΟΚ 9017649. ΣΠΥΡΟΣ.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE 1541 + PRINTER 801 + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + JOYSTICKS + ΒΙΒΛΙΑ ΔΡΧ. 90.000 ΔΗΜΗΤΡΗΣ 8161514 15.00-18.00 Μ.Μ.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ + ΒΙΒΛΙΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΙΜΗ ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ 7789982 9-12 ΒΡΑΔΥ.

COMMODORE 64, DRIVE 1541, MIDI INTERFACE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ ΠΡΩΪ 8839114 ΑΠΟΓΕΥΜΑ 6443690

COMMODORE 64 με εγγύηση + DRIVE 1541C με εγγύηση + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + 50 παιχνίδια δισκέτες και κασέτες ΟΛΑ ΜΟΝΟ 70.000. Τηλέφωνο 6444654, Χρήστος.

COMMODORE 128, DISK DRIVE 1571, ΕΓΧΡΩΜΟ 80ΣΤΗΛΟ MONITOR THOMSON, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, FREEZE FRAME CARTRIDGE, 5 JOYSTICKS, 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΑΞΙΑΣ 360.000 ΜΟΝΟ 210.000 ΟΛΑ ΜΑΖΙ. ΕΠΙΣΗΣ ΓΙΑ SPECTRUM ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ PHILIPS VY0001, TURBO JOYSTICK INTERFACE, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΛ. 6713863.

COMMODORE 128, ΕΥΚΑΙΡΙΑ DISK DRIVE 1570, MONITOR PHILIPS με ήχο, JOYSTICK COMMODORE κασετόφωνο και 250 παιχνίδια. Δημήτρης 7707420.

COMMODORE 128 + 1571 DD + MONITOR PHILIPS/80 ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΤΗΛ. 7798027-4122509.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 + DRIVE 1571 + MONITOR + ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΤΡΟΜΕΡΑ ΑΠΙΘΑΝΗ ΤΙΜΗ (ΟΛΑ ΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΤΟΥΣ - ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣΤΑ) ΤΗΛ. 6815252, ΑΛΕΞΗΣ - ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!!

COMMODORE 128. ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΕ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ. MUSIC MAKER, JOYSTICKS, CARTRIDGES ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 4320370 ΝΙΚΟΣ.

COMMODORE-128 + Έγχρωμο monitor SANYO + DRIVE 1570 + βιβλίο BASIC + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR NL-10 + FREEZE-FRAME + 2 JOYSTICKS + 400 προγράμματα σε δισκέτες δρχ. 270.000 λόγω στρατιωτικού Κο Παναγιώτη 7-8 μ.μ. ΤΗΛ. 6912820

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 (αμεταχείριστος, στο κουτί του με εγγύηση ΜΕΜΟΧ) + MONITOR 1901 (έγχρωμο) + DISK DRIVE 1571 + PRINTER 1520 (τετράχρωμος) + COMMODORE κασετόφωνο + 2 JOYSTICKS + FREEZE FRAME III (CARTRIDGE αντιγράφει τα πάντα) + GEOS 1.2 + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ με 200 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (DEFENDER OF THE CROWN, CALIFORNIA GAMES) + ΒΙΒΛΙΑ και ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, μόνο 220.000 δρχ.! Τηλ. 7240092.

AMSTRAD PC1512 HD, Έγχρωμο, 20 MB Hard Disk, ελληνικό. Καινούργιο με εγγύηση 12 μήνες. Πολλά προγράμματα. Τηλ. 5237918.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 8512 ΑΓΟΡΑΣ 1986 ΠΟΛΛΑ EXTRA ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 4118314 και 4816586 8-13 ΑΝΤΩΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ AMSTRAD 6128 αμεταχείριστος έγχρωμος, με 13 δισκέτες JOYSTICK, βιβλία, περιοδικά και 70 Προγράμματα εταιριών. Τηλ. 2518218 και 2519577.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ 4 ΜΗΝΩΝ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ + ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ JOYSTICK + 21 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + 200 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΕΛΛΗΝΙΚΟ MANUAL + 2 ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ ΤΟ CPM PLUS ΚΑΙ ΕΝΑ ΓΙΑ BASIC + 10 ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ AMSTRAD + ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟΥ, ΤΙΜΗ 110.000! ΤΗΛ. 4952921.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 αμεταχείριστος με πράσινο μόνιτορ και διάφορα αξεσουάρ σε φθηνή τιμή τηλ. 5243215.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ + ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΟΝΟ 75.000 ΤΗΛ. 900159. Αθηνά. Θεσσαλονίκη.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ 87 ΕΓΓΥΗΣΗ 11 ΔΙΣΚΕΤΕΣ (TOP GAMES) JOYSTICK Q. SHOT II MANUAL ΜΟΝΟ 75.000 ΛΟΓΩ ΑΝΑΓΚΗΣ ΚΥΡΙΟΣ ΣΥΡΟΣ ΤΗΛ. 5143628.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR ΣΕ ΚΑΛΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 4917388 ΣΤΡΑΤΟΣ.

AMSTRAD 464 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + 120! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΤΑΙΡΙΩΝ + UTILITIES + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΟΛΑ ΜΑΖΙ ΤΗΛ. 8832469 ΠΑΝΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520ST ΑΡΙΣΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ (ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1MByte), ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΣΕ ΛΟΓΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ. ΤΗΛ. 8659488 ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ.

ATARI 800 XL, DISK DRIVE 1050, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ BLACK MAX, 8 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΩΛΕΙΤΑΙ 55.000 ΔΡΧ. Βασίλης 6712156.

ATARI 800XL, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ 1010, 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, ΚΑΣΕΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, CARTRIDGE BASIC, ΟΛΑ ΔΡΧ. 33.000. ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΑΠΟ 19.30. 6570-513.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM PC junior 128K, άριστη κατάσταση, με έγχρωμη οθόνη 13 ιντσών, μόνο 100.000 δρχ. τηλ. 8228125, Κώστας.

BBC, drive, 6502 second processor, κασετόφωνο, ROMs Pascal, Doctor 1000 προγράμματα. Δίδονται χωριστά. Τηλ. 9918083.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ BBC B, DRIVES AKHTER 800K, MONITOR TAXAN PC ΕΓΧΡΩΜΟ HIGH RESOLUTION, ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΓΙΑΝΝΗΣ 7662762, 7660985.

SOFTWARE

30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.200 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΤΗΛ. 8840832.

75 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.000 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, ΕΠΙΣΗΣ ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΤΗΛ. 8842549.

ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 75 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΠΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.000 ΔΡΧ. ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΤΗΛ. 8841084.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1.200 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΤΗΛ. 8841084.

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟ ΕΝΟΧΛΗΤΙΚΟ tape loading error στην οθόνη σας, μια είναι η λύση 7221531. Έχω στον Spectrum ό,τι ζητήσετε από προγράμματα εισαγωγής.

ΑΠΕΙΡΕΣ ζωές, οδηγίες, χάρτες για όλα τα καινούργια προγράμματα του Spectrum, 9752833 Κώστας.

SPECTRUM 48/128: ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ, ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΙ. THEO DEVIL + HACKERSOFT CALL 6513841 ANYTIME. ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ HACKING SERVICE - ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΕΙΔΙΚΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ - ΑΘΗΝΑ + ΕΠΑΡΧΙΑ. ΕΙΣΤΕ ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ; ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ!

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ SPECTRUM, ARCADE HANDBOOKS ΜΕ ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΕΠΙΣΗΣ COMMODORE C-64/C-128. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ Κο ΜΑΝΟ 9235210.

BOMBA: DEFENDER OF THE GROWN SPECTRUM AMSTRAD ΡΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ ΑΜΕΡΙΚΗ ΣΕ ΛΙΓΟ DOUBLE DRAGON STAR TREK ΑΛΕΚΟΣ 0332-27573.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΥ SPECTRUM software. ΑΠΡΟΣΔΟΚΗΤΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ. ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ 8615977-8820313-8646961.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + UTILITIES) ΓΙΑ SPECTRUM (+2) AMSTRAD (6128,664 COMMODORE ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΘΑΝΑΣΗΣ (031) 916263.

ΔΙΑΘΕΤΩ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ SPECTRUM. ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. ΚΑΝΩ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. 031-20 5658 Θεσ/νίκη Απόγευμα ΘΟΔΩΡΟΣ.

SPECTRUM +2, αμεταχείριστο, πλήρες (manuals κ.λπ.) με software, Mega Basic κ.λπ. σε τιμή ευκαιρίας τηλ. 8061444.

COMMODORE 64 ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΙΣΚΟ Η ΚΑΣΕΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ GAMES ΣΙΓΟΥΡΗ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΜΠΑΜΠΗΣ 5721822.

COMMODORE 64 ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ SUPER TOP GAMES ΔΙΣΚΟΣ ή ΚΑΣΕΤΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ. 5721822-5712942.

1500 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΓΙΑ COMMODORE 64, 128, AMIGA, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΜΟΝΟ, ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΝΙΚΟΣ 6423274 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

COMMODORE: Πωλείται η ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΟΥ των πιο τελευταίων προγραμμάτων σε λογικές τιμές. ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΟΣ. Επίσης 10 Αμερικάνικες δισκέτες μόνο 2900 ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! τηλ. 4110117.

COMMODORE 64/128 ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΕ ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ CRACKING SERVICES ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ: 6726944 ΠΑΝΤΕΛΗΣ: 6525786.

COMMODORE 64-128-AMIGA!!! ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ - ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ - ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά προγράμματα για C64/128, Amiga, IBM. Πλούσια συλλογή 35.000 και πλέον προγραμμάτων. Τα επαγγελματικά συνοδεύονται από Manuals, ζητήστε δωρεάν καταλόγους. Τα προγράμματα αποστέλλονται και στην επαρχία. Τηλ. 01/2283651.

COMMODORE 128D ΔΕΚΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ UTILITIES - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΒΙΒΛΙΑ - JOYSTICK ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΑ ΔΕΚΤΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ - ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΗΛ. 9018532 ΓΙΑΝΝΗΣ 7-9 μ.μ.

AMIGA 500 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ GAMES ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ, UTILITIES. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ. 5721822-5712942.

COMMODORE 64. Πωλείται η συλλογή μου από τα πλέον σύγχρονα προγράμματα, που σίγουρα θα τα... παίξετε. RENEGADE, RED, ACE 2, ART STUDIO 2, INDIANA JONES, TAI PAN, KRAKOUT, ASSAULT MACHINE, CATABALL, Επιθεωρητής Σαΐνης και πολλά, πολλά, πολλά ακόμα, συνολικά 125 προγράμματα στην απίστευτη τιμή των 4.800 δρχ. μόνον, λόγω ανάγκης. Προσφέρονται για κασέτα και δισκέτα. Συνοδεύει ενημερωτικό έντυπο. Δοκιμασμένα και τρέχουν σίγουρα ΟΛΑ. Ταχυδρομικώς στέλνω με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Αφήσατε τηλέφωνό σας στο 7655588 και ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΣΑΣ.

ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΚΑΣΕΤΑ Η ΔΙΣΚΟ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. DRIVES 5 1/4 ΓΙΑ AMSTRAD CPC-6124-664-464, ΔΙΠΛΗΣ ΚΕΦΑΛΗΣ, COMPUTERS, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΤΑΣΟΣ 9702189.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMSTRAD ΑΠΟ 100 δρχ. ΕΠΙΣΗΣ ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ JOYSTICKS ΓΙΑ AMSTRAD ΤΗΛ. 9705945 ΧΡΗΣΤΟΣ.

AMSTRAD: ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ - ΤΙΜΕΣ ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΕΣ. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, UTILITIES, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ (ΓΙΑΝΝΗΣ - 8229897) ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΑ (ΚΩΣΤΑΣ - 8841128) ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!

AMSTRAD SOFTWARE GAMES, UTILITIES, ΓΛΩΣΣΕΣ (100-200) Δρχ. και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ και ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ + IBM προγράμματα. ΤΗΛ. 0381/23156-23246 Σταύρος.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ GAMES ΚΑΙ UTILITIES ΓΙΑ 6128. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΝΙΚΟΣ 6712100 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

AMSTRAD 6128: ORIGINAL SOFTWARE ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. GAMES - UTILITIES -COPIERS. ΣΤΕΛΝΩ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ ΤΗΛ. 4627276, ΜΑΝΟΣ 2-11 μ.μ.

AMSTRAD SOFTWARE 464-664-6128 ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΣΥΝΕΧΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ, ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ SEIKOSHA GP-700, ΕΓΧΡΩΜΟΣ. ΣΥΝΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 6918648 - 7770409, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! ΕΧΕΤΕ AMSTRAD - COMMODORE; 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟΝ 1200 ΔΡΧ. ΣΕ ΚΑΣΕΤΑ Η ΔΙΣΚΟ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, UTILITIES ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΣΤΕΛΝΩ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ (031) 782666 ΓΙΩΡΓΟΣ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMSTRAD SOFTWARE ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CPC PCW PCW PC-1512 ΣΕ ORIGINAL ΚΑΣΕΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΟΛΛΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΝΙΚΟΣ (031) 235073.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ - ORIGINAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMSTRAD CPC ΣΕ ΔΙΣΚΟ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ, ΑΝΤΩΝΗΣ, 0521 31371.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ORIGINAL SOFTWARE ΓΙΑ AMSTRAD. ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ για CPC-PC. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. MANUALS ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΕΛΝΩ ΕΠΑΡΧΙΑ ΑΡΓΥΡΗΣ 7709397.

AMSTRAD CPC SOFTWARE ΕΤΑΙΡΙΩΝ (ΔΙΣΚΕΤΕΣ) -ΓΛΩΣΣΕΣ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ 6527372, 6-9 μ.μ.

ΓΙΑ AMSTRD 6128-464 πολλά προγράμματα. Τιμές ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ - πολλές ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ - ΕΡΩΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - Μερικά ακυκλοφόρητα. ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ RENEGADE - WIZBALL-DEATH WISH III, BUBBLE BOBBLE. ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ ΦΑΝΤΑΣΟΥ τώρα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 9349206 ή εάν δεν απαντάει ΤΗΛ. 9933080.

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 464-6128-PC1512. ΔΙΝΟΥΜΕ MANUALS-ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ 3 ΜΕΡΕΣ!!! ΛΟΓΩ ΕΟΡΤΩΝ ΔΩΡΑ-ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. ΑΛΕΞΗΣ 9715103 ΧΡΗΣΤΟΣ 4825107.

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE (GAMES-UTILITIES) ΣΕ ΛΟΓΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΕΚ ΤΟΥ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ. RESET BOUTON, DRIVES 5 1/4! ΤΗΛ. 2932852 ΠΕΡΙΚΛΗΣ

AMSTRAD SOFTWARE ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 500 ΚΩΣΤΑΣ Τηλ. 6521556.

ΣΟΥΠΕΡ προσφορά! Η μεγαλύτερη συλλογή προγραμμάτων για Atari ST, Amiga, Amstrad CPC-6128, PCW-8512, PC-1512 σε πολύ χαμηλές τιμές. PC-DITTO για Atari ST. Πληροφορίες Σπύρος 9812?44.

ATARI 520ST, 1040ST-800XL, 65XE, 130XE. 1000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΤΗΛ. 031-236101.

ATARI 800XL/130XE: ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 23 ΚΑΣΕΤΕΣ (ΟΛΕΣ ΜΑΖΙ), ΜΕ 35 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ) ΤΗΛ. 7223668.

ATARI 520-1040 ST ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ST ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ 031-213803: ΤΕΤΑΡΤΗ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 17.00-22.00 ΣΑΒΒΑΤΟ-ΚΥΡΙΑΚΗ 9.00-22.00.

ATARI (520/1040 ST και 800/130/XL/XE): Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα μέχρι τα πιο πρόσφατα Αμερικής και Ευρώπης όλων των ειδών με manual. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε στο 6817379 Γιάννης ή Τακης.

ATARI 800XL, 130XL: Πωλούνται 12 παιχνίδια σε μία δισκέτα στη μοναδική ευκαιρία των 2.000 δρχ. Στέλνεται και με αντικαταβολή τηλ. 8024828.

ATARI 520/1040 ST. Έχω μεγάλη και ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων **ATARI** 800 XL 1030XE τεράστια συλλογή σε κασέτες και δισκέτες. ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 7516591.

IBM COMPATIBLE TURBO PC 120.000, TURBO XT 172.000 ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΛ. 5989701.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

COMMODORE 1541 Disk Drive, PHILIPS Monitor πράσινο. Αν αγοράσετε και τα δύο μαζί παίρνετε ΔΩΡΟ έναν Commodore Plus 4. Τηλ. 7796453, πρωινά.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ DISK DRIVE TOSHIBA 3,5 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ (ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ) ΑΞΙΑΣ 75.000 ΜΟΝΟ 45.000 ΛΟΓΩ ΛΑΘΟΥΣ ΑΓΟΡΑΣ ΤΗΛ. 7226557 Γ. ΜΠΟΥΡΝΑΚΗΣ ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ.

AMSTRAD CPC6128 B' - DRIVE 230.000, PRINTER 20.000, MODULATOR 8000, ΔΙΣΚΕΤΕΣ 500, JOYSTICKS και ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΑΣΟΣ.

INTERFACE ΓΙΑ SPECTRUM Σπαστήρι προγραμμάτων, Kemston joystick και 11 ρουτίνες για Hacking. Στέλνεται και με αντικαταβολή τηλ. 9232542 (6-9 απόγ).

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ AMIGA CLUB ΣΙΓΟΥΡΑ 10 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟ ΜΗΝΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ: (01) 9415362 9421173 3475261. Κος ΑΝΤΩΝΗΣ.

10.000 ΔΡΧ. SOFTWARE HOUSE ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ, LOTUS, Κ.ΛΠ. ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΣΕ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ. CSSC ΜΠΕΝΑΚΗ 28 ΑΘΗΝΑ 3629926.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ AMSOFT 3" για Amstrad. Καινούργιες, με καλή τιμή. Τηλ. 5237918.

ΣΕ ΜΟΝΙΤΟΡ μετατρέπεται η T.V. και με ήχο. ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ BASIC ΙΣΑΡΗΣ 6524805 βράδυ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ home Ηλ. Υπολ. (όχι Spectrum) με PC compatibles - Τα καλύτερα PC compatibles και με ευκολίες τηλ. 7513717 ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Ηλεκτ. Υπολογιστές με πολλές δόσεις (Apple, Atari, Commodore) στη ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717.

ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ πολλές παίρνετε Apple IIe με προγράμματα, Commodore 64 φορητό (SX64) τηλ. 7513717.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ σε Spectrum, Commodore PC compatibles, κάρτες, mouce, σκληρούς δίσκους δωρεάν τοποθέτηση στη ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ για PC1512 Amstrad και compatibles, games ζητήστε κατάλογο τηλ. 7513717.

AMIGA Commodore με δόσεις, εγγύηση ΜΕΜΟΧ προγράμματα τα τελευταία ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ τηλ. 7513717

BBC-Model B. ΖΗΤΩ για αγορά αν είναι σε καλή κατάσταση. Κύριον Μανώλη 6-8 μ.μ. τηλ. 8051160.

IBM-COMPATIBLES ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΓΛΩΣΣΕΣ, MANUALS, GAMES, ΠΑΚΕΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ-ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΤΗΛ. 9933062-9930204. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΚΠΛΗΞΗ. ΔΙΣΚΟΙ SEAGATE 20MB + CONTROLLER ΚΑΙ ΓΙΑ AMSTRAD 1512 75000, 30MB + CONTROLLER 90.000. COMPUTERS IBM XT-AT, OLYMPIC DATA, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ΜΑΙΑΝΔΡΟΣ, TULIP MAC TURBO, PRINTERS STAR, EPSON, FUJITSU, MITSUBISHI, SEIKOSHA - ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 450, GOLD STAR 280 SKC 280, XIDEX 500, PARROT 560, AMSOFT 3" 680 ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ ΕΙΔΗ ΣΕ ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΦΠΑ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ PC ΠΟΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΩΛΗΣΗ ΛΙΑΝΙΚΗ - ΧΟΝΔΡΙΚΗ. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΜΕΛΕΤΕΣ ΓΙΑ ΔΙΚΤΥΑ. ΤΗΛ. 9933062-9930204. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΚΠΛΗΞΗ. ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ (FOOTBALL) IBM-COMPATIBLES ΓΙΑ ΦΙΛΑΘΛΟΥΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΑ ΠΡΟΠΟ ΠΟΥ ΚΡΑΤΑΕΙ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΕΤΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΘΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΕΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΤΗΛ. 9933062-9930204 Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (AMSTRAD, COMMODORE SPECTRUM) ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ; ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ. DRIVE 5 1/4, RESET BUTON ΚΑΙ ORIGINAL SOFTWARE ΓΙΑ 6128. ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΤΗΛ. 2932852 Κα ΔΕΣΠΟΙΝΑ.

ΜΑΘΕΤΕ ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ 6502/Z-80 ΠΑΜΦΘΗΝΑ ΑΠΟ ΤΕΛΕΙΟΦΟΙΤΟ ΣΥΣΤΕΜΙΣΤΑ. ΑΚΟΜΗ BASIC, COMPUTING ΕΙΣΑΓΩΓΗ. ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ 6536641, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

PIXEL junior

Παρακαλώ να με εγγράψετε συνδρομή στο περιοδικό PIXEL JUNIOR, (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 1.200 δρχ. αντί των 1.390 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος απο το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο. ______________________

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

PIXEL junior

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. (Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα - στο διάστημα μεταξύ των λέξεων, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο).

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 1.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 50 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν από όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε το κουπόνι μαζί με μία ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν, στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΤΗΛ.: __________ ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ __________

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ______________________

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______________________

ΗΜ/ΝΙΑ: ______________________

Σημειώστε με ένα Χ το κατάλληλο τετράγωνο

☐ Επιχείρηση

☐ Ιδιώτης

1.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

Ποιός είναι ο καλύτερος Προσωπικός Υπολογιστής για την επιχείρησή μου;

Ποιό πακέτο software μου κάνει;

Τι σημαίνει "IBM συμβατός";

Ποιά περιφερειακά μου χρειάζονται;

Πρέπει να βάλω Δίκτυο;

Τι είναι το "Desk-Top Publishing";

Βοήθεια!!

Αν θέλετε σαφείς απαντήσεις σε αυτά και σε δεκάδες άλλα παρόμοια ερωτήματα, θα τις βρείτε στο **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**, το μοναδικό ελληνικό περιοδικό για Business Computing.

Κάθε τεύχος του **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** προσφέρει άμεση πληροφόρηση και υπεύθυνη ενημέρωση για τα νέα προϊόντα στην ελληνική και διεθνή αγορά. Αναλύει τα υπέρ και τα κατά διαφόρων υπολογιστών, καθώς και τις δυνατότητες διαφόρων πακέτων software. Μαζί με τις αναλύσεις, τα ρεπορτάζ και τα αφιερώματα του ελληνικού συντακτικού επιτελείου του, το **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** δίνει στον αναγνώστη μια πλήρη εικόνα των εφαρμογών της Πληροφορικής στην Ελλάδα του σήμερα.

Γραφτείτε λοιπόν συνδρομητής στο **COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**, το πολυτιμότερο «εργαλείο» στο γραφείο σας... μετά τον υπολογιστή σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ*

(Σημειώστε με x την επιλογή σας στα αντίστοιχα τετραγωνάκια)

Παρακαλώ να με γράψετε συνδρομητή στο COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ (το ελληνικό περιοδικό για Business Computing) για 1 χρόνο (11 τεύχη), με την ειδική τιμή των 3.200 Δρχ.(έκπτωση 20%). Για την εξόφληση της συνδρομής απέστειλα:

☐ Ταχυδρομική επιταγή ☐ Τραπεζική επιταγή

Ονοματεπώνυμο ____________

Εταιρία ____________

Οδός ____________

Πόλη ____________ Τ.Κ. ____________

Τηλέφωνο ____________

Απλή Απόδειξη ☐ Επιθυμώ Τιμολόγιο ☐ Α.Φ.Μ. ____________

*Για τηλεφωνική συνδρομή καλέστε το 9218470

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS

ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520
ΧΑΛΚΕΩΝ 29, 546 31 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 282663

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

Κυκλοφορεί στα περίπτερα στις 20 κάθε μήνα

Ευχαριστούμε τους νέους που μας χάρισαν μια ακόμη επιτυχία και αναγνώριση!

Οι νέοι άνθρωποι, που «έπιασαν» το μήνυμα, έσπευσαν να «επενδύσουν» σωστά, αποκτώντας τον προσωπικό τους κομπιούτερ TURBO.X, που δεν σταματά στο παρόν, αλλά προχωρεί και στο μέλλον!
Τους ευχαριστούμε και τους συγχαίρουμε!

Ο νεαρός Αντώνης Παπαδάκης, νικητής του διαγωνισμού μας, από την εκπομπή του σταθμού 9.84 «ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΛΗΜΑΤΑΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΚΙΑ ΣΟΥ» τη στιγμή που παραλαμβάνει το δώρο του - ένα προσωπικό κομπιούτερ TURBO.X - από τον Διευθύνοντα Σύμβουλο του ΠΛΑΙΣΙΟΥ κ. Γιώργο Γεράρδο.

Και τώρα, ειδική προσφορά ΠΛΑΙΣΙΟ για τους Πολ. Μηχανικούς και Αρχιτέκτονες

Το Πλαίσιο, για να ικανοποιήσει μια ακόμη κατηγορία επαγγελματιών πελατών του, προσφέρει στους Πολ.Μηχανικούς και Αρχιτέκτονες **ένα πραγματικά μεγάλο PLOTER, πολύ κοντά στην τιμή των μικρών!**

PLOTER IOLINE 3.700 με μηχανισμό STEP
PLOTER IOLINE 4.000 με μηχανισμό SERVO

- Για χαρτί πλάτους από 4 έως 94 εκατοστά!
- Επιφάνεια σχεδίασης 90×120 εκατοστά!
- Δυνατότητα επιλογής 1 ή 8 πεννών!
- Ολοκληρωμένο και μόνιμο σέρβις Πλαίσιο!

Μόνο ένα επιτυχημένο παρελθόν «18 ΧΡΟΝΙΑ ΠΛΑΙΣΙΟ» μπορεί να αποτελέσει εγγύηση

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ - ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3644001-4

Interpress